JOKER VERLAG PRÄSENTIERT:

DM 8,50/ÖS 68,-/SFR 8,50
HFL 9,90/ LIT 7600
SONDERHEFT NR. 4

SONDERHEFT ADVENTURES

NR.4

JOKER SONDERHEFT ADVENTURES

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

FÜR AMIGA, PC, ATARI ST UND C64!

EINE WOCHE USA MIT BESUCH BEI SIERRA ZU GEWINNEN!

ABENTEUERLICH...

ÜBER 80 ABENTEUERSPIELE IM TEST!

LOSGELÖST...

UNMENGEN VON TIPS, TRICKS, PLÄNEN UND LÖSUNGEN!

INTERESSANT...

PREVIEWS & NEWS!
ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN!
INSIDER-INFOS & EXKLUSIV-FOTOS!

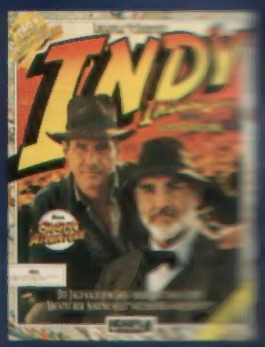
COMPUTER-ABENTEUER VON GESTERN, HEUTE & MORGEN!

ADVENTURE-COMPILATIONS
KONSOLEN-ABENTEUER
CD-ADVENTURES

!

Softgold 10/92

Warum wir so erfolgreich sind...



...ist doch klar!

Informationen über LucasArts-Spiele erhalten Sie bei:
SOFTGOLD Computerspiele GmbH,
Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2,
Tel. 02131/ 66020

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 · Österreich: Darius und Karasoft · Schweiz: Thali AG

Komplett in Deutsch

EDITORIAL

LUST AUF ABENTEUER ?

Dumme Frage, selbstverständlich seid Ihr abenteuerlustig! Warum sonst hättet Ihr Euch dieses Sonderheft gekauft, das sich von der ersten bis zur letzten Seite ausschließlich mit Adventures beschäftigt? Warum sonst wären Abenteuerspiele das derzeit beliebteste Genre — kein Monat, in dem nicht ein Dutzend neuer Games veröffentlicht würde. Und schließlich: Warum sonst wärt Ihr wohl Computer-Freaks, wenn nicht, um phantastische neue Welten zu entdecken und darin selbst Teil der aufregendsten Geschichten zu werden?

Als die Idee zu diesem Sonderheft langsam aber sicher in unseren Köpfen Gestalt annahm, sollte es, genau wie unsere vorangegangenen zu den Themen „Simulationen" und „Rollenspiele", erneut ein zeitloses Nachschlagewerk werden, das man immer wieder gerne hervorkramt, um sich Tips bzw. Infos zu diesem oder jenem Programm zu holen. Genau wie unsere regelmäßig erscheinenden Magazine „Amiga Joker" und „PC Joker" sollte es umfassend informieren, unterhaltsam zu lesen und hübsch anzusehen sein. Ob uns das gelungen ist? Wir glauben schon, letzten Endes müßt das aber Ihr entscheiden.

Um Euch die (Kauf-) Entscheidung leicht zu machen, haben wir uns auf Adventures beschränkt, die einerseits einem gehobenen Qualitätsanspruch genügen und andererseits noch erhältlich sind — auf vergriffene Oldies wurde also ganz bewußt verzichtet. Selbstmurmelnd stellen wir Euch sämtliche Test-Kandidaten ausführlich in Wort und (viel) Bild vor, dazu gibt's eine verläßliche Bewertung jeder einzelnen Version. Ob Ihr für einen Amiga, Atari ST, C 64 oder PC auf Abenteuersuche seid, ist daher egal, es wird auf die spezifischen Eigenheiten aller Systeme eingegangen. Daß darüberhinaus noch an etliche Hintergrund-Artikel und einen extra-dicken Lösungsteil gedacht wurde, versteht sich (zumindest für uns) schon fast von selbst.

Freuen wir uns also gemeinsam über den aktuellen Höhenflug des vielleicht schönsten Genres im gesamten Universum der Computer-Unterhaltung; sehen wir gemeinsam nach, was im Einzelfall Sache ist. Vom Adventure-Einsteiger bis zum Profi-Abenteurer, vom Raumpiloten über den Bildschirm-Detektiv bis hin zum Digi-Sexisten ist auf den folgenden Seiten für jeden etwas dabei, der Lust auf Abenteuer hat!

Euer Joker-Team

DIE WELT DER

Fantasy & Science Fiction

Kino & Buch

ABENTEUER

Sex & Crime

Dies & Das

Rubriken

REISEFÜHRER

Eigentlich sollten Euch beim „Abenteuerurlaub" in diesem durchorganisierten Sonderheft ja keine Probleme erwarten, trotzdem gehört diese kleine Orientierungshilfe zum Service — es zahlt sich halt aus, bei Joker zu buchen...

Im großen und ganzen orientiert sich die Routenplanung an bewährten Vorbildern wie etwa den Sonderheften SIMULATIONEN, ROLLENSPIELE und MEGABLAST (Konsolen) sowie natürlich unseren regelmäßigen Magazinen AMIGA JOKER und PC JOKER — schließlich sollen Euch diese „Reiseunterlagen" noch lange Zeit als Nachschlagewerk Freude machen. Im Testbericht findet Ihr demnach alles allgemein Wissenswerte zum Programm, während die Systemboxen über Besonderheiten der einzelnen Versionen informieren. Einmal mehr haben wir uns hier an die vier „Großen" Amiga, ST, PC und C 64 gehalten, wenngleich vor allem Neuerscheinungen den „Brotkasten" kaum noch berücksichtigen. Auf den kommenden Seiten widmen wir uns (bis auf ganz wenige Ausnahmen) auch ausschließlich Adventures, die einerseits wirklich zur Creme de la Creme zählen und andererseits praktisch noch erhältlich sind.

Nun werden aber selbst alte Joker-Fans bald feststellen, daß wir uns mit dieser Auswahl greifbarer Abenteuer-Träume ganz besondere Mühe gegeben haben; sowohl was die Texte, als auch was die Gestaltung betrifft. Im Sinne einer gelungenen Optik rekrutieren sich die vielen, vielen Bildschirmfotos denn auch überwiegend aus den hübschen Amiga- bzw. VGA-Versionen — wir bitten die Besitzer anderer Systeme diesbezüglich um Nachsicht. Im Sinne der besseren Übersicht haben wir die Tests in vier große Bereiche unterteilt, dazwischen werdet Ihr jeweils auf einleitende Worte, geschichtliche Abrisse und andere interessante Hintergrund-Infos zum Thema stoßen. Last not least kommen auch **Tips & Tricks** nicht zu kurz, erwarten Euch doch am Ende des Heftes noch seitenweise hilfreiche Hinweise, und an ein paar Komplettlösungen haben wir ebenfalls gedacht.

Zunächst aber harrt die weite Welt von **Fantasy & Science Fiction** der abenteuerlichen Entdeckung. Hier finden sich berühmte Serien wie etwa „King's Quest" neben berühmten Einzelgängern wie „Dark Seed" oder „Future Wars". Ruhm und Qualität war auch in der nachfolgenden Rubrik **Kino & Buch** unser Motto, wie die Freunde von „Indy" oder „Neuromancer" gewiß gerne bestätigen werden. **Sex & Crime** heißt völlig zu Recht der nächste Abschnitt, tummelt sich hier doch u.a. unser aller „Larry" ganz cool neben einem Insel-Krimi wie „Maupiti Island". Unter dem Titel **Dies & Das** warten abschließend noch so funkelnde Gemmen wie z.B. die „Lost Treasures of Infocom" auf wagemutige Leser.

Beim Kauf eines Programms tut Wagemut jedoch bekanntlich selten gut, deshalb ist erneut unsere bereits klassische Bewertungsbox bei jeder Vorstellung mit von der Partie. Anhand der Kriterien **Grafik** (ästhetischer Eindruck und Animation), **Sound** (Musik und Special Effects), **Atmosphäre** (vom Handling über Story und Spielablauf bis zur Motivation) und **Urteil** (allgemeine Gesamtbewertung) sagen wir Euch auf das Prozent genau, ob das getestete Game Euren individuellen Ansprüchen genügt. Die Noten wurden in nächtelangen Konferenzen erarbeitet und spiegeln selbstverständlich einen Vergleich nach heutigem Standard wieder — kleinere Abweichungen gegenüber älteren Testergebnissen haben also durchaus ihren Sinn.

Die neuerdings erweiterten **Schwierigkeitsgrade** (Für Einsteiger, Fortgeschrittene, Geübte, Könner, Experten oder Variabel) geben demgegenüber Auskunft, für wen sich das Teil vom Spielerischen her eignet. **Preis** und **Hersteller** benötigen sicher keine besondere Erläuterung, und damit Ihr wirklich umfassend informiert seid, haben wir alle Noten fein säuberlich für die jeweiligen Systeme aufgeschlüsselt. Logisch, daß dabei dem 64er andere Maßstäbe zugrundeliegen als etwa einem PC mit Super-VGA.

Bleibt nur noch, Euch viel Spaß auf der großen Abenteuer-Reise zu wünschen, von der Ihr als absolute Adventure-Experten zurückkehren werdet — versprochen!







PC VGA
▪ Ein Biogame mit über
200 autonomen Figuren.
AMIGA
BAT II
The Latest
Creation From
COMPUTER'S DREAM™
A Thrilling
Role Playing
Adventure
PC VGA
▪ B.O.B. der zweiten
Generation ausgestattet,
mit einem
Parallel-Compiler.
ATARI ST
▪ Ein komplettes
Planetensystem in 3D.
PC VGA
▪ Und zusätzlich drei
Arcade-Games...
PC VGA
▪ Eine neue
architektonische Form:
das "High Tech Paradox.
UBI SOFT
Entertainment Software
Aktienstr.62
4330 Mühlheim/Ruhr
Tel. 0208-44 52 05

FICTION

Warum sind und waren es eigentlich immer Geschichten um phantastische Königreiche und zukünftige Welten, die die Phantasie der Adventure-Autoren vor allen anderen Themen beschäftigen? Ganz einfach: Weil es für sie in der Realität kein Vorbild gibt, lassen sie nunmal den größten Spielraum für heldenhafte Taten — nicht umsonst ist das deutsche Wort für den englischen Überbegriff „Fantasy" schlicht und ergreifend Phantasie. Und Phantasie ist schließlich genau jene Charaktereigenschaft, die ein Adventure vom Helden vor dem Monitor verlangt. Während von den Genres Action, Geschicklichkeit und Sport über die Simulationen bis hin zur Strategie immer nur die manuellen Fertigkeiten und die Logik des Spielers auf die Probe gestellt werden, bleibt es einzig den Abenteuergames vorbehalten, die Phantasie zu beflügeln (von den eng verwandten Rollenspielen einmal abgesehen). Das war bereits bei den allerersten Textadventures so, und daran hat sich bis zu den modernsten Grafikorgien nichts geändert!

Als jene eigenartige Mischung aus Rätselraten und einem Buch zum Mitmachen erstmals für Furore sorgte, hatte sie noch mehr Ähnlichkeit mit einer Textverarbeitung als mit aufwendigen Spektakeln à la „Monkey Island II". Und diese Frühwerke der digitalen Unterhaltung sind bis heute untrennbar mit dem Namen Infocom verknüpft, bürgte er doch viele Jahre lang für Tipp-Puzzeleien allererster Güte. Inspiriert von der „Zork"-Urversion auf dem Großrechner des Massachusetts Institute of Technology belieferte die kalifornische Spieleschmiede ab etwa 1983 alle gängigen Homecomputer und PCs mit unvergessenen Klassikern wie der „Zork"-Trilogie, „Spellbreaker", „Lurking Horror", „Planetfall" und natürlich „Hitchhiker's Guide to Galaxy". Diesen und vielen anderen Infocom-Spielen waren folgende Qualitäten gemeinsam: ein Parser, dessen Verständnis legendär ist, und atmosphärisch dichte Texte, die vor Witz, Originalität und Charme nur so sprühten.

Bereits Mitte der 80er Jahre setzte sich in Programmiererkreisen die Idee durch, die mittlerweile so beliebten Bildschirmabenteuer durch Bilder aufzulockern — die Grafikadventures waren geboren. Freilich bedeuteten Pioniere wie „Mask of the Sun" zunächst einen Rückfall in die Steinzeit des Zweiwort-Parsers, aber bald schon tat sich Magnetic Scrolls mit Programmen hervor, die in punkto Qualität den Infocom-Standard erreichten, darüberhinaus aber auch wunderhübsche Illustrationen lieferten. Infocom selbst reagierte etwas zu spät und überließ das Feld relativ kampflos der Optik-orientierten Konkurrenz, der freilich auch das Aufkommen der „Grafikgiganten" Amiga und ST sehr entgegenkam. War der damals populäre C 64 auch mit hochwertigen Text/Grafikadventures gut versorgt (man denke z.B. nur an Michael Crichtons unsterbliches „Amazon" von Trillium), so überlebten letztlich nur jene Firmen, die zusätzlich die neuen Wundermaschinen bedienten.

Während also Umsetzungen wie Activisions abgedrehtes Comic-Spektakel „Tass Times in Tonetown" erst auf den 16Bit-Rechnern richtig zur Geltung kamen, dauerte es nicht lange, bis für sie auch Exklusivproduktionen wie etwa Aegis' „Arazok's Tomb" erhältlich waren. Da war es zu voll mausgesteuerten Abenteuern nur noch ein kleiner Schritt...

Eigentlich schade, daß Klick-Klassiker wie Mindscapes Krimi „Deja Vu" oder die nachfolgenden Horror- bzw. Fantasy-Games „Uninvited" und „Shadowgate" nicht mehr erhältlich sind. Noch einen Schritt weiter ging Sierra mit dem Urahn der bis heute fortgesetzten „King's Quest"-Serie: Plötzlich durfte man seinen Helden voll animiert in dreidimensionalen Fantasy-Landschaften abenteuern lassen (SF-Fans hielten und halten sich an die ähnlich strukturierte „Space Quest"-Reihe). Den vorläufig letzten und bislang ultimativen Schritt in diese Richtung hat wohl die Denkfabrik um den Star Wars Regisseur George Lucas getan — spätestens mit Erscheinen der ersten Affeninsel hatten seine filmartigen Abenteuer einen Ruhm erreicht, der die Konkurrenz nicht mehr ruhen ließ. Von „Lure of the Temptress" bis „Hook", von „Future Wars" bis „Bargon Attack" haben sich die Hersteller neuerer Fantasy- und Utopia-Abenteuer vom Erfolg des großen Meisters inspirieren lassen.

Aber davon wird auf den folgenden Seiten noch oft genug die Rede sein, auch über Text/Grafik-Revivals wie Gremlins „Suspicious Cargo" oder die Spiele der Weltenschmiede wollen wir Euch in ausführlichen Tests informieren. Ihr werdet von Legends Rückkehr zu den Infocom-Wurzeln in den „Spellcasting"-Stories erfahren und Hersteller entdecken, die gänzlich neue Wege beschreiten; etwa Cyberdreams mit der gruseligen Giger-Hommage „Dark Seed". Kommt also mit in die bunten Wunderwelten der modernen Märchenerzähler, nehmt Platz in den Pilotenkanzeln gewaltiger Raumschiffe und löst die Rätsel fremder Planeten — möge die Phantasie mit Euch sein!(jn/ml)

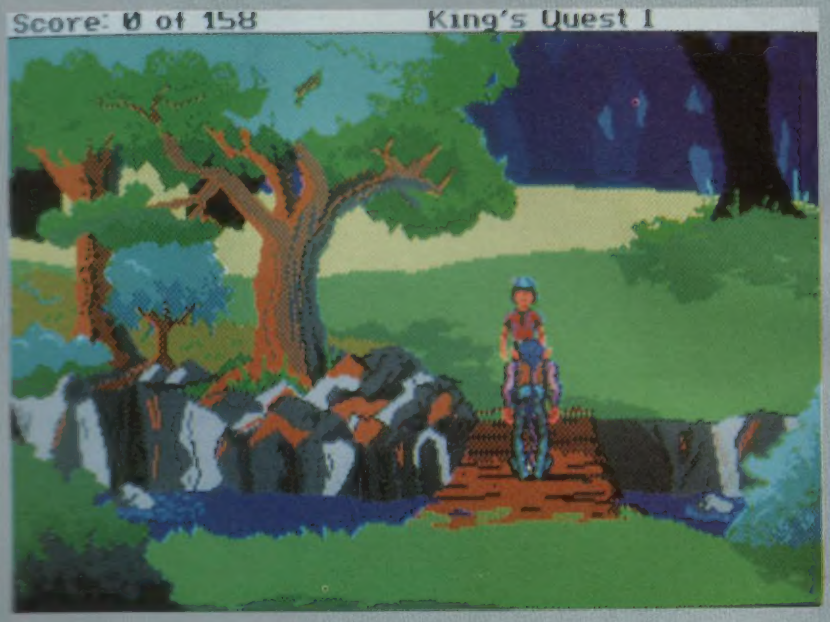
King's Quest I-VI

Hier programmiert die Chefin selbst: Keine Geringere als Sierra-Königin Roberta Williams höchstpersönlich versorgt die Monarchisten unter den Abenteurern seit Mitte der 80er Jahre mit Märchenstunden für Kinder jeden Alters!

King's Quest I: Quest for the Crown

Zum Auftakt der Serie muß sich Sir Graham, unser Hauptdarsteller, die Königskrone erstmal verdienen, wofür ihm der amtsmüde Monarch Edward drei Aufgaben stellt: Einen hellseherisch begabten Spiegel soll er anschleppen, dazu eine immervolle Goldtruhe und einen friedensstiftenden Schild. Das hört sich zwar nahezu unlösbar an, erweist sich dann aber im Spielverlauf als ziemlich leichte Übung: Im Prinzip genügt es, die unauffällig herumstehenden Baumstümpfe etc. sorgfältig nach nützlichen Gegenständen abzusuchen und hin und wieder mal zwei englische Worte mit den Einheimischen zu wechseln — dann ist bald alles in Butter und der königliche Haushalt komplett eingerichtet.

Wie all seine Sierra-Kollegen stapfte Sir Graham ursprünglich recht grob gepixelt und nur träge manövrierbar durch pseudodreidimensionale Landschaften. Zumindest die PC-Abenteurer dürfen sich mittlerweile aber an einer grafisch und soundmäßig wesentlich feudaleren Version erfreuen, die zudem eine zusätzliche Mausstreuerung anbietet. Die Menüleiste ist allerdings auch bei der Neuauflage recht spärlich mit Optionen bestückt, und der Parser versteht nach wie vor nur englische Tastatureingaben. Wenn er sie versteht...



King's Quest I (VGA)

King's Quest II (EGA)

King's Quest 2: Romancing the Throne

Die Krone wäre erkämpft, nun fehlt dem frischgebackenen Herrscher noch die passende Frau. In seinem magischen Spieglein erblickt er sie auch schon, doch, ohje, ohjemine, die holde Prinzessin Valanice schmachtet in Gefangenschaft! Unverzüglich macht sich der blaublütige Junggeselle auf die königlichen Socken, nicht ahnend, daß er damit bald auf einem fliegenden Teppich herumtrampeln und sie dann auch noch bei Schwimmübungen oder einem Ausritt auf dem Seepferdchen naß machen wird. Nebenbei muß er mit Mönchen, Hexen, hutzligen Großmütterchen, Feen, Vater Neptun und einem Vampir klarkommen — nicht leicht zu kriegen, so eine Prinzessin!

Tatsächlich ist die Story hier dermaßen märchen- und rätselhaft, daß trotz der wenig berauschenden Grafik- und (Pieps-) Sounduntermalung sowas wie Spielspaß aufkommt. Vorausgesetzt, man besitzt ausreichende Englischkenntnisse, um den nun etwas anspruchsvolleren Parser zufriedenzustellen, ansonsten wird wie gehabt per Stick oder Cursortasten gesteuert.

King's Quest 3: To Heir is Human

Auf den ersten Blick hat der dritte Teil mit den beiden vorangegangenen nichts zu tun, so ungewohnt ist das Szenario: Manannan, der Zauberer, hält sich fürs Grobe einen jungen Gehilfen, den er gnadenlos meucheln will, sobald dieser das 18. Lebensjahr erreicht. Er befürchtet nämlich nicht ganz zu Unrecht, daß ihm sein Haussklave gefährlich werden könnte, wenn er erstmal volljährig wird. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, in der Rolle des heranwachsenden Gwydion das alte Ekel mit magischen Mitteln kaltzustellen, denn schließlich liegt sein 17. Geburtstag bald zwölf Monate zurück...

Ohne das der Packung beiliegende Zauberbuch mit den nötigen Sprüchen geht da logischerweise nix, weshalb man diesmal auch auf den lästigen Keydisk-Kopierschutz verzichtet hat. Was nun die Handlung betrifft, so ist sie

sooo ungewöhnlich nun auch wieder nicht, denn am Schluß stellt sich heraus, daß der Held in Wahrheit Grahams Sohn Alexander ist. Damit wäre die Welt der Könige dann wieder in Ordnung, was das Gameplay betrifft, war sie es schon von Anfang an: Auch dieses Programm spielt sich im bereits klassischen Stil, die Präsentation schließt ebenfalls nahtlos an die früheren Folgen an — was auch der Grund dafür sein dürfte, daß die ersten drei Teile mit Ausnahme der überarbeiteten PC-Version von Nummer eins heute nicht mehr erhältlich sind. Mit etwas Glück findet man allerdings noch den Triple-Pack, den Sierra mal aus diesen drei „historischen" Abenteuern geschnürt hat, offiziell gilt jedoch auch diese günstige Einstiegsmöglichkeit in Robertas Königshaus schon als vergriffen.

King's Quest III (ST)

King's Quest III (ST)

King's Quest 4: The Perils of Rosella

Nach dem Sohn ist nun die Tochter dran: Mit wehenden Zöpfen eilt Rosella ins magische Land Tamir, weil sich dort die Exklusivvertretung für eine bestimmte Zauberobstsorte befindet, mit der sie ihren schwerkranken Papi Graham heilen will. Dummerweise läuft ihr Visum bereits nach 24 Stunden ab, weshalb sie in Windeseile ein Zwergenhaus aufräumt, ein Einhorn fängt, ein Huhn klaut, allerlei Schlangen, Hexen und Zombies beschwichtigt, die böse Lolotte überwindet und und. Viele Rätsel, aber wenig Zeit also, und nachdem Rosella hier auch des öfteren ihre Geschicklichkeit beweisen muß, kann man dem Spieler nur viel Geduld und häufiges Abspeichern anraten.

Im Unterschied zu ihren männlichen Kollegen gibt sich die Königstochter nicht mit grober Klötzchengrafik zufrieden — der optische Unterschied ist sogar beträchtlich, der akustische nicht ganz so sehr. Wie es sich für eine junge Prinzessin geziemt, bewegt sich die Gute recht elegant über den Screen, wobei sie jede Steuerungsart akzeptiert, mit einer leichten Vorliebe für die Tastatur. Die benötigt man auch für die englischen Texteingaben, ansonsten brauchen ihre Amiga-Fans mindestens 1MB, und wenn sie der Guten darüberhinaus eine Harddisk und eine Turbokarte anbieten, macht sie sogar richtig Tempo...

King's Quest IV (Amiga)

King's Quest 5: Absence Makes the Heart Go Yonder!

Nach dem Jungvolk ist hier mal wieder der Senior an der Reihe: Nach einem kleinen Waldspaziergang muß King Graham feststellen, daß der böse Zauberer Mordack sein schönes Schloß Daventry mitsamt dem noch schöneren Inhalt einfach weggebeamt hat. Potzblitz, sagt er sich, das soll der Kerl büßen! Tut er auch, aber erst ganz zum Schluß, und bis dahin muß der königliche Held selbstverständlich erst ein paar Kleinigkeiten erledigen. Dabei ist das mit den „Kleinigkeiten" leider ziemlich wörtlich zu verstehen, denn die gebotenen Puzzles markieren mehr oder weniger den Tiefpunkt der Saga. Man begegnet zwar wieder allerlei

King's Quest V (VGA)

King's Quest VI (VGA)

sprechenden Baumprinzessinnen, aufdringlichen Schneidern und merkwürdigen Insekten, doch besondere Rätsel wirft eigentlich keine dieser Gestalten auf.

Ironischerweise ist die völlig umgekrempelte Präsentation mitverantwortlich dafür, daß hier einfach kein rechter Spielspaß aufkommen will. Die VGA-Grafiken sind zwar ein Augenschmaus, und der Sound hört sich zumindest auf dem PC nicht schlecht an, aber der Preis dafür ist einfach zu hoch: Am Amiga hat man ohne Turbokarte und Festplatte kaum noch eine Chance, das dritte Bild im Wachzustand zu erleben; außerdem verführt die nun gleichfalls eingeführte Standard-Iconleiste den Spieler dazu, eher rumzuprobieren, als wirklich rumzurätseln. Letzteres gilt natürlich für PC *und* Amiga, eine ST-Version ist nie erschienen. Selbst daß man nun komplett in deutsch abenteuern darf, tröstet da wenig, denn ein mißlungenes Gameplay wird auch durch eine gelungene Übersetzung nicht besser.

King's Quest 6

King's Quest V (VGA)

Wie's aussieht, hat man sich bei Sierra die allerletzte Kritik am letzten Teil zu Herzen genommen und die neueste Folge um einiges ansprechender gestaltet. Genauer überprüfen konnten wir es leider nicht mehr, da die endgültige Version zweieinhalb Minuten vor Redaktionsschluß immer noch nicht bei uns eingetrudelt war, aber soviel können wir Euch immerhin schon verraten:

Erstmals sind verschiedene Lösungswege für die einzelnen Rätsel enthalten, und auch bestimmte Gegenstände können mehrfach (auf verschiedene Weise) benutzt werden. Es gibt aber auch Sackgassen, Aufgaben, die unter Zeitdruck gelöst werden müssen, und diverse Arcade-Sequenzen recht harmloser Natur. Als Hauptdarsteller fungiert der mittlerweile zum Mann gereifte Prinz Alexander, der in eine aufregende Liebesgeschichte verstrickt wird und sich daneben mit einigen Sub-Quests herumschlagen darf — wohlgemerkt „darf", für die Lösung sind diese Mini-Abenteuer nicht erheblich. Das Szenario besteht aus mehreren, teilweise auch gruseligen Inseln mit mindestens genauso schönen Grafiken wie in Teil fünf.

Demnach ist es nicht auszuschließen, daß es mit Robertas monarchistischer Familienchronik tatsächlich wieder aufwärts geht — die Königstreuen dieser Welt würden es ihr auf alle Fälle danken! (ms)

Amiga Erhältlich sind noch die Teile IV und V, die beide 1MB verlangen. Festplatte und Turbokarte werden darüberhinaus dringend empfohlen.

ST Traurig aber wahr — nichts mehr erhältlich!

PC Lieferbar sind noch der überarbeitete Teil I (auf den sich hier unsere Bewertung bezieht) sowie IV und V, unterstützt werden VGA, EGA, Maus, Joystick und alle Soundkarten.

King's Quest I
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	44%	43%	-	64%
Sound:	38%	36%	-	52%
Atmosphäre:	56%	55%	-	59%
Urteil:	50%	48%	-	55%
Preis (DM):	-	-	-	119,-

Für Anfänger

King's Quest II
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	45%	45%	-	45%
Sound:	40%	38%	-	26%
Atmosphäre:	66%	66%	-	64%
Urteil:	61%	61%	-	59%
Preis (DM):	-	-	-	-

Für Fortgeschrittene

King's Quest III
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	52%	52%	-	52%
Sound:	40%	38%	-	30%
Atmosphäre:	68%	68%	-	67%
Urteil:	63%	63%	-	62%
Preis (DM):	-	-	-	-

Für Fortgeschrittene

King's Quest IV
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	68%	-	-	69%
Sound:	61%	-	-	61%
Atmosphäre:	75%	-	-	75%
Urteil:	70%	-	-	70%
Preis (DM):	119,-	-	-	119,-

Für Geübte

King's Quest V
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	78%	-	-	83%
Sound:	59%	-	-	60%
Atmosphäre:	40%	-	-	51%
Urteil:	48%	-	-	60%
Preis (DM):	99,-	-	-	139,-

Für Anfänger

Sowohl König Arthus als auch Robin Hood wurden bereits oft und gern versoftet — die wohl gelungensten Umsetzungen stammen beide von Sierra-Designerin Christy Marx, die auch Drehbücher für amerikanische Fernsehserien schreibt.

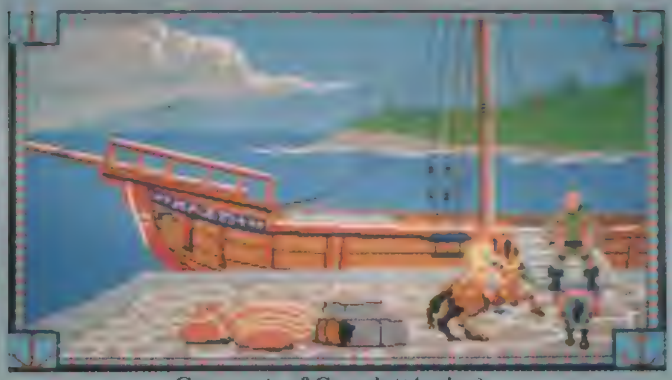
Conquests of Camelot & Conquests of the Longbow

Conquests of Camelot: The Search for the Grail

Nur ungern verläßt König Arthus seine Tafelrunde, doch es muß sein: Der Heilige Gral

Conquests of Camelot(EGA)

wartet! Also berät er sich noch kurz mit seinem Hofzauberer Merlin, der ihm auch später



Conquests of Camelot(Amiga)

bei schwierigen Rätseln auf Tastendruck zu Hilfe eilt, und reitet los. Da nur derjenige den Gral bekommt, der sich seiner auch würdig erweist, muß Arthus allerlei Action-, Geschicklichkeits- und Knobel-Sequenzen über sich ergehen lassen. Schwarze Ritter, verrückte Mönche und wilde Wildschweine greifen ihn an, die fünf Rätsel der Steine soll er lösen, und schließlich trägt auch die Bevölkerung allerlei Wünsche an ihn heran, für deren Erfüllung sie sich dann mit nützlichen Tips revanchiert.

Sowohl optisch als auch akustisch hat Sierra die Arthus-Saga sehr schön „mittelalterlich" präsentiert, und auch zum Steuern verwendet man aus Präzisionsgründen am besten die altmodische Tastatur. Die Rätsel erfordern teilweise überdurchschnittliche Englischkenntnisse und sind leider nicht immer ein Ausbund an Logik, die Action-Sequenzen nerven ebenfalls gelegentlich, trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad.

Conquests of the Longbow(VGA)

Conquests of the Longbow: The Legend of Robin hood

Richard Löwenherz wurde entführt, und der böse Ösi-Herzog Poldi fordert nun 100.000 Goldmünzen als Lösegeld. Also düst der Rächer der Enterbten durch den 3D-Sherwood Forest, um die Summe aufzutreiben. In der Hauptsache werden nach guter alter Waldläufer-Tradition Geldboten überfallen, Gefangene aus der Burg befreit und dergleichen Dinge mehr; daneben gibt's wieder diverse Action- und Puzzle-Einlagen wie beim adeligen Kollegen. So muß auch Robin beim Mühle-Spielen bewähren und eine Verkleidung für seine Stadt-Auftritte besorgen, der Komponente zur Ordnung aber auch eine Lehrgeschichte hinzufügen, die recht angenehme „Aufgaben" für den strammen Grünstrumpf mit sich bringt.

Die Rätsel-Dichte ist ausgewogen, und die Arcade-Sequenzen können hier sogar so eingestellt werden, daß man automatisch gewinnt. Auch Grafik und Steuerung (nun über Sierras neue Iconleiste) haben spürbar zugelegt, die Sound-Qualität entspricht ungefähr dem königlichen Quasi-Vorläufer. Uneingeschränkt gilt das alles aber nur für den PC, denn die Amiga-Version ist diesmal arg in die Hose gegangen — ohne Festplatte und Turbokarte verbringt man sehr viel Zeit im Sherwood Forest... (mm/od)

Conquests of the Longbow(Amiga)

Conquests of Camelot – The Search for the Grail
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	72%	66%	-	68%
Sound:	69%	62%	-	65%
Atmosphäre:	73%	71%	-	72%
Urteil:	72%	68%	-	69%
Preis (DM):	119,-	79,-	-	119,-

Für Könner

Conquests of the Longbow – The Legend of Robin Hood
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	76%	-	-	81%
Sound:	61%	-	-	70%
Atmosphäre:	60%	-	-	75%
Urteil:	62%	-	-	76%
Preis (DM):	99,-	-	-	119,-

Für Geübte

Amiga König Arthus ist mit 512K (eingeschränkt) spielbar, Robin Hood macht unter 1MB keinen Schritt, die Ladezeiten sind bei beiden beachtlich.

ST Der König ist vergriffen, der Räuber nie aufgetaucht.

PC Arthus spricht nur englisch, Robin auch deutsch, letzterer kann darüberhinaus mit einer eigenen EGA-Version aufwarten.

TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie wieder die besten und interessantesten ausgewählt.
Sie finden hier extrem preiswerte Software zu allen nur denkbaren Themenbereichen.
Alle Programm-Disketten haben einen Anti-Virus-Test durchlaufen.Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!

Massenweise Neuheiten

und noch mehr Programme
auf jeder Disk

zum Aktionspreis von

jetzt nur noch 3,80 DM pro Stück

ab 20 Disk nur noch 3,50 DM " "

+ je Bestellung 1 Gratis-Disk nach Wahl!

Besteht ein Programm aus mehr als einer Diskette, so ist die Disk-Anzahl jeweils gesondert vermerkt. Bitte geben Sie bei Bestellungen die entsprechende Bestell-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

Bestell-Nr.

1101 Tools zum Betriebssystem 2.0
1102 ImageLab,ILBM2Image,Surf -3 Grafikprogramme
1103 10 Utillies z.B. KugelED,Shell[illegible]
1104 SBall,MegaBall,Mosaic,FamilyBall,Amiga-Tration 5 super Spiele
1105 Tron und Pharao 2 Strategiespiele
1106 mehrere lange Musikdemos! Super Qualität!
1107 Ein super Erdkunde-Programm zum Lernen und Nachschauen von länderspezifischen Daten!
1108 PolyDat, bBase II -Datei- und Adressverwaltung
1109 12 kleine Hilfsprogramme zB. PD-Menu,Boottool
1110 LabelPrint-Etikettendruck,PrintStudio-Druck v. IFF-Bildern,Städle-Postleitzahlenverzeichnis
1111 Space-Poker-Spiel,Manta-Witze,CassCalc
1112 6 Programme z.B. Adressdatei,Druck v. Cassetten-Hüllen
1113 Video-Label-Master V 2.3
1114 Dateiverwaltung,Galgenvogel-Spiel,Klimadiagr.
1115 2 Viruskiller sowie 2 Grafikdemos
1116 Virus im Computer - Bildergeschichte m. Musik
1117 Grafikmaschine,Imploder-Datenkomprimierer, Albert-Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
1118 Übersetzungsprogramm englisch-deutsch
1119 Beethoven - Demoversion unserer Vollversion
1120 Intromaker - zum Erstellen eigener Intros
1121 Star-Trek-Spiel bestehend aus 2 Disks !
1122 6 kleine Denkspiele
1123 6 Quiz- und Denkspiele
1124 Spacewar,Running,Headgames,Down.-4Spiele
1125 Treasure Search,Missile-Com - 2 Action-Games
1126 Metro und Zon - 2 super Action-Games
1127 Ligaverwaltung - neue Version
1128 Archiv - ein tolles Weltraum-Abenteuer
1129 Aquarium- Datenverwaltung der Fish-Serie
1130 FibuMaster - Verwalten von Ein- u. Ausgaben
1131 Imperium - Strtegiespiel
1132 MED - komplexer Musik-Editor
1133 MED-Songs mit MED erstellte Musikstücke
1134 Post V1.5 neue Version des Postscript-Interpreters
1135 Wordpuzzle,Air Ace,Triangle - 3 Spiele
1136 Dice - C-Entwicklungssystem,Mosaik- Spiel
1137 Text Plus - Textverarbeitung, leicht bedienbar
1138 Cross - erstellt Kreuzworträtsel, Picture Editor kleines Malprogramm
1139 ILBM - Tool mit vielen IFF-Funktionen
1140 Up & Down,Humartia - 2 Spiele + Telek.-Progr.
1141 Disk Print-Labeldruck, SBall u. Tron- 2 Spiele
1142 Conquest-Kriegsstratgiespiel, Zoom-komprimiert ganze Disketten
1143 CHS - unixähnliches Supershell + Anwenderpr.
1144 Happy Song - Musikstücke mit MED erstellt !
1145 Fix Disk - verbesserter Diskdoctor
1146 Print Studio-Druckprogr.,P-Copy-Kopierprogr.
1147 MDTC - Star-Trek- Quiz besehend aus 2 Disks!
1148 DIF-Disk - komfortables Arbeiten mit dem CLI
1149 Wonder Sound -Harmonie-Instrumente-Designer
1150 Superplay - Soundplayer,Zero-Virus III -Anti-Virus-Programm,Tic Tac Toe -Spiel
1151 Bastelprogramm einer Ritterburg zum Ausdrucken, bestehend aus 3 Disketten!
1152 Sagaland,Spinnaberts Grusgrabbe -3 tolle Games
1153 Bahnenlauf, Alaskan - wieder 2 Games
1154 verschiedene Puzzle-Spiele
1155 Briefmarkensammlung und Benutzerlexikon für das Programm "Rechnungsprog.-Profi"
1156 6 neue Anti-Virus-Programme
1157 Sprachenverwaltung einer Art Vokabeltrainer
1158 Dam-Puzzle Verwaltung
1159 Tischtennis,Basler u. Geschicklichkeitsspiele
1160 Domino sowie 2 weitere Strategiespiele
1161 Pokerautomat,Knifter und 4 weitere Spiele
1162 Snakes u. Ladders sowie Dice Dynamite 2 tolle Spiele für mehrere Spieler
1163 2 Spiele ähnlich Memory
1164 STU -gutes Ballenspiel und Dominoes
1165 Amos-Paint - ein sehr gutes Malprogramm
1166 Jam Lab - Midi-Keyboard-Programm
1167 Artikel Datei V2.15 - Artikelverwaltung
1168 Star AM Plan - elektron. Tabellenkalkulation
1169 DiaLabel V2.0-Labeldruck für Disks mit Grafik
1170 Starlight - Astronomieprogramm
1171 Hermann der User - lustiges Animationsdemo
1172 Bildershow
1173 Ligaprogramm,Flash Copy und Fileeditor
1174 Labelstar - Druck von Labels jeder Größe, 1 Kartenspiel + Cli-Shell-Kommandos
1175 Datei V2.14 + Zeit- gibt Uhrzeit in deutscher Sprache aus
1176 Viele Musikstücke auf 2 Disketten
1177 VirusChecker V2.2,Vector-Detector,Disk-X
1178 AK Lotto-Verwaltung,Space Archiv - verwalten von Himmelskörpern und Flugobjekten
1179 B2 Midi - notenorientiertes Midi-Musikprogramm
1180 Medomania 2 - 8 Musikstücke
1181 VirusX 4.0 und ein Cassettendruck-Programm
1182 Silence Frontiers - Strategiespiel
1183 Alien Force - sehr gutes Spiel
1184 Moleküle-Animation
1185 DaVinci - Malprogramm,Size-Checker-A.-Virus
1186 Beat Stomper - Computer-Schlagzeug
1187 Easyprint V2.0 -Druckerhilfsprogramm für Epson-Drucker (9 und 24 Nadler)
1188 Mastermind,Dominos,IT's Logic- 3 Denkspiele
1189 Conquest,Ami Omega,Rome- 3 Strategiespiele
1190 Musik- und Grafikdemos. Sehr gut!
1191 Shuggle Ball mit Ein- und Zweispieler-Modus
1192 Tools 2.0 - noch einmal hilfreiche 2.0-Utilities
1193 ACME - Strategiespiel
1194 Dolmetsche- Übersetzungsprogramm
1195 DrawMap -erstellt von jeder Fläche der Erde eine entsprechende Karte
1196 Spedogram,D-Sound,Audioscope - 3 Programme rund um die Amiga-Sound-Bearbeitung
1197 Evil-Tower - ein tolles Abenteuer-Spiel
1198 Chess - Schachprogramm
1199 Blitz und LunaLander- 2 Flugspiele
1200 Amiga-Bücher- u. Filmverwaltungsprogramm
1201 HP-Deskjet-Fonts und Anwenderhilfen
1202 Argus Copy - Kopierprogramm
1203 Vortex - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
1204 Cheat Sheet - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen,C-Manual-kompletter C-Kurs

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !

Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander, Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura, Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars ,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control, Tetrix, Moria,Mechforce,Peters Quest,Super-Bilder, Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü, Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint, Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur **79,- DM**

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks **39,- DM**

SCHÜLERPAKET mit English!

Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer,ABACUS, Fields,Elemente,ROM,Molekülechtenbank,QuizMaster usw.

komplett in deutsch nur **35,- DM**

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer !
Enthalten sind unter anderem DaVinci,Business-Paint, Geo Analysis,Video-Verwaltung,AmiDat,Power-Packer, Diskspeed, Rechentrainer,Boulder,Roll On,Lucky Loser, Berserker,Dir Utility,Diskcat,Disk-Label-Druck,Pit Dry Gen,Drip,Maze Man,Noch Eins,Ahoi!,MS-Text,Elements,SD-Backup,Turbo-Backup,PCopy,GPrint,Steinschlag,3D-Labyrinth,Egyptian Run,Icon Assembler,Pointer-Animator, Fast Disk,Mastermind,Chess,Boot Intro,WB-Pic,Deluxe-Hamburger,Mega WB,Sonix-Musik
sowie weitere 60 Programme !

100 Programme

zum KOMPLETTPREIS von **89,- DM**

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intro Tracker,Mad-Factory,Anti-Virus,Sequencer,Amiga-Paint,MED-Beatstomper, Superprint,Molekülledatenbank,R.O.M.,Mandelbrot, ABACUS,Fahrprüfung,Perfect English,Latein, DaVinci, Diskmonitor,Schreibkurs,Quizmaster,Billard,Feldherr,Grav-Attack,Tabellenkalkulation,Buchhaltung u. Jahresbilanz, Klecks,Briefkopf,Videoverwaltung,VirusX , Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel 2.0,Broker-Assistent,Musikdatei,Fix-Disk,Beatmaster,StarChart, Horoskop,DiaPaint,Paccer,Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan!

KOMPLETTPREIS nur **99,- DM**

WARE ZU FAIREN PREISEN !

SUPERGAMES I

Die Spielesammlung mit hohem Niveau !

enthalten sind: Imperium Romanum,Pythagoras,Tetris,Faxen,Ball+Pipes,Hiruris,Blox, Spacebattle,Drive Wars,Disc,Clowyns, Drip,Mykene,Roll On,Obsess,Paranoids,SYS, Miniblast,Car,Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur **35,- DM**

DELUXE-BENCH

eine Superdisk!

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. **Weitere Utilities:** 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke,Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger,Textverar-beitung,Bildschirmschoner,ein- und ausschalten des AUDIO-Filters,Packer/Entpacker mit Maussteuerung,Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw...

nur **29,90 DM**

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 105 PD-TOP-Spielen !

enthalten sind z.B.:Trucking,A-Balls,Mechforce,Roboter, Würfel-Poker,Reaktor, Fußballmanager,Eishockeymanager,Treasure Search,Headgames,Cobra, The JAR,Exterminate,Bandits,Kniffel,Q-Ball,Peters Quest,Raumstation, Drip-Game,Grufti,Move,Run for Gold,Zatur,Roll on,Puzzle, Steinschlag,Number-Fumbler,Halma,Tennis,Space Battle, Space War,Missile Command,Jumpy,Supersenso, Cosmo-roids,Running,Downhill,Quintro, Pyramide,Skat und viele andere !

105 SPIELE

KOMPLETTPREIS nur **99,- DM**

LEERDISKETTEN

	3,5" 2DD	3,5" 2HD	5,25" 2D	5,25" 2HD
10 Stück DM	8,50	16,90	4,90	11,50
50 Stück DM	40,00	80,00	22,50	50,00
100 Stück DM	79,00	150,00	42,00	95,00
400 Stück DM	308,00	580,00	156,00	360,00

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte, z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch — 27,-DM

DER EINSTIEG 300 Seiten gebündelte Informationen, Tips& Tricks rund um den AMIGA incl. 2 begleitende Disketten mit interaktiven Programmen! Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER — 45,-DM

IFF-MUSIK-PAKET über 400 Samples, ohne störende Geräuschen in hervorragender Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Deluxe, MIDI). Gratis dazu ein PD-Musikprogramm! Insges. 10 Disks — 69,-DM

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25" und 3,5" Laufwerke, PC-Karte und PC-Kabel nicht erforderlich! — 67,-DM

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogrammmit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks — 29,90 DM

TURBOPRINT PROFESSIONEL — 139,- DM

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß — 78,- DM

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zus. kopiert fast jede geschützte Software — 75,- DM

MULTITERM PRO V3.0 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch — 119,- DM

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich — 149,- DM

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung — 49,- DM

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. — 19,- DM

BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen — 19,- DM

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoption — 29,- DM

MOVIE-MAKER Animations-Konstruktion-Programm — 29,- DM

HARDWARE:

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	109,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	125,- DM
3,5" LAUFWERK extern, wie vor, jedoch 1 Jahr Garantie	139,- DM
3,5" LAUFWERK A500 intern	127,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar, 1 Jahr Garantie	59,- DM
1 MB-Ram-Karte für A500plus	99,- DM
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abschaltbar	219,- DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	269,- DM
MICROWAY FLICKER-FIXER für A2000	199,- DM
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi	49,- DM
MAUS-MATTE	7,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2	98,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,- DM

FARBBÄNDER:

STAR LC10	DM 9,90	STAR LC24/10	DM 14,50
NEC P6/P7 Plus	DM 14,95	EPSON LQ 500-850	DM 11,95

Bestell-Coupon

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem AMIGA-Angebot zur schnellstmöglichen Lieferung:

Anzahl	Artikel-Nr.	Bezeichnung	Einzel-Preis	Gesamt-Preis
1		Gratis-Disk nach Wahl		DM 0,00

Absender: ○ Zahlung per NN ○ per Vorkasse(bar,Scheck)

Name/Vorname _____

Straße _____ PLZ/Ort _____

Datum,Unterschrift _____

Versandkosten: NN 8,50 DM - Scheck 6,-DM - Ausland 20,-DM –gilt bis 5kg Gewicht

ABC-SOFT

Ingo Güldenpfennig

Fachhandel für Hard- und Software

TEL. 05261/68475

FAX 05261/68229

Btx *ABC-SOFT#

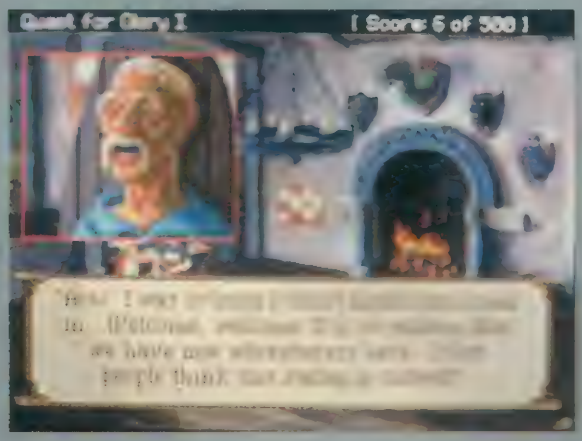
WIR HABEN UNSEREN ERSTEN HARD- UND SOFTWARE-SHOP ERÖFFNET !

DAHER GILT AB SOFORT FOLGENDE ANSCHRIFT:

Lange Str.84 , D- 4930 Detmold

QUEST FOR GLORY I – III

Im umfangreichen Sierra-Serienprogramm stand diese Heldensaga immer etwas im Hintergrund. Schwer zu sagen, ob's an der verwirrenden Namenspolitik oder dem ungewohnten Rollenspiel-Touch liegt — an witzigen Einfällen hat es Designerin Lori Cole jedenfalls nicht fehlen lassen!



Quest for Glory I (VGA)

QUEST FOR GLORY I: SO YOU WANT TO BE A HERO

Ursprünglich hieß das Spiel „Hero's Quest", aus Urheberrechtsgründen mußte das jedoch geändert werden. Damit kann ein Sierra-Fan leben, mit dem Baukastenprinzip des Helden tat man sich schon schwerer: Hier gibt es mal keine Identifikationsfigur à la Larry oder Roger Wilco, sondern einen zunächst namenlosen Heroen, der Dieb, Kämpfer oder Magier sein kann und vom Spieler in typischer Rollenspiel-Manier gepeilt und mit Charakterwerten ausgestattet wird...

Die Parallelen zum Nachbar-Genre ziehen sich durch das gesamte Abenteuer, so müssen z.B. erstmal ein paar Aufträge zur Verbesserung der eigenen Fähigkeiten her. An Jobs herrscht im mittelalterlichen Städtchen Spielberg gottlob kein Mangel — vom verlorenen Ring bis zur verschwundenen Prinzessin gibt's so viel zu tun, daß das Schwarze Brett in der Heldengilde beinahe überläuft. Schlußendlich soll man freilich der bösen Hexe Baba Yaga das Handwerk legen, doch bis dahin wollen die Kenntnisse im Kämpfen, Zaubern, Klauen, Klettern und

Quest for Glory I(Amiga)

Schleichen ausgebaut sein. Aufgrund der massiven Monsterhaltigkeit der Gegend sammelt man einen Großteil seiner Punkte im Kampf gegen fliegende Stachelrochen, Saurier und ähnliche Ungeheuer. Dabei wird auf einen 3D-Kampfscreen umgeschaltet, wo man dem Gegner Auge in Auge gegenübersteht und ihn in (Beinahe-) Echtzeit bekämpft. Sollte der Held den Kürzeren ziehen, darf er sich damit trösten, daß selten so witzig gestorben wird wie hier!

Gesteuert wird über Maus und/oder Keyboard, wobei Kurz-Kommandos das Eintippen der englischen Befehle erleichtern. Den PC-Helden steht seit kurzem eine komplett überarbeitete Version mit reiner Maus/Icon-Steuerung zur Verfügung, die einen neuen Soundtrack und dramatisch verbesserte VGA-Grafiken enthält. Hinter letzteren steckt die neue „Claymation"-Technik, bei der die Figuren zuerst aus Knetmasse geformt, dann mit einer Spezialkamera aufgenommen und schließlich am Computer coloriert werden. Die Amiga- und ST-Heroen

Quest for Glory I (VGA)

Quest for Glory II(EGA)

Quest for Glory II(EGA)

werden jedoch wohl weiterhin mit der alten Präsentation abenteuern müssen.

QUEST FOR GLORY II: TRIAL BY FIRE

Teil zwei schließt lückenlos an den ersten an: Nachdem man seinen Held importiert oder neu gebastelt hat, findet man sich zusammen mit den geretteten Freunden aus Teil eins im Städtchen Shapeir wieder. Obwohl das Kaff mitten in der Wüste liegt und es dort von Basaren, Moscheen und Schlangenbeschwörern nur so wimmelt, ist ein spielerischer Fortschritt kaum feststellbar — diesmal ist halt der ehrwürdige Emir Arus Al Din verschwunden, man latscht auch nicht mehr durch dunkle Wälder, stattdessen wird mit dem „Saurus" durch den Sand geritten…

Von der Sache her haben sich nur Kleinigkeiten geändert, z.B. gibt's bei den Kampfsequenzen nun eine andere Perspektive sowie einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Auch die Zahl der Rätsel hat sich vermehrt, was allerdings auf Kosten der Originalität ging. So ist man anfangs vornehmlich damit beschäftigt, durch die labyrinthische Stadt zu irren, um sich mit lokalen Devisen, Karte, Kompaß etc. auszustatten. Natürlich bleiben auch die monströsen Zwischen- bzw. Überfälle nicht aus, wobei der Schwierigkeitsgrad insgesamt so hoch angesiedelt ist, daß man vom Direkteinstieg in diesen Teil der Serie abraten muß.

Technisch bietet beim PC-Original ebenfalls alles beim Alten. Die Umsetzung für den Amiga wird durch kleine, mehr Disks und endloser Nachladezeiten bald zur Qual, und die ST-User hat man (eben nicht) in die Wüste geschickt.

Quest for Glory III(VGA)

Quest for Glory III(VGA)

QUEST FOR GLORY III: THE WAGES OF WAR

Die wahlweise importierbare oder neu generierbare Helden-Dreifaltigkeit gibt's beim kürzlich für den PC erschienenen dritten Teil immer noch, genau wie den variablen Schwierigkeitsgrad bei den Action-Szenen. Ausgangspunkt der Handlung ist wiederum Shapeir, das Wüstenkaff aus dem Vorgänger. Hier sitzen Rakeesh, Aziza und der Held gemütlich beim Plausch, als eine magische Botschaft die Idylle stört. Danach wird in Rakeeshs Heimatland Tarna Unruhen ausgebrochen, die ein heldenhaftes Eingreifen unabdingbar machen. Folglich nehmen die drei eine kleine Anleihe bei „Dschinnel" und fliegen durch ein Zauber-Tor Richtung Tarna, wo dann mittels Mimen-Klauchen und Kiwi-Uhren das Unheilen Kung rückgängig machen zu verhindern.

Die Präsentation wurde erheblich verbessert: Über 1.000 Hintergrundgrafiken, mit Video aufgenommene und anschließend digitalisierte Charaktere und eine mit jeder Szene wechselnde Soundbegleitung sprechen wohl für sich. Aber auch das Gameplay hat durch die überarbeitete Icon-Steuerung mit etlichen neuen Features (handeln, komplexere Gespräche, einstellbares Skill-Niveau) deutlich gewonnen. Der Clou dabei ist die Auto-Save-Funktion, die besonders vergeßliche Spieler begrüßen dürften. Bleibt bloß zu hoffen, daß sich dieser Aufwärtstrend bei Teil vier fortsetzt, den Sierra bereits fest versprochen hat! (mm)

Quest for Glory 1
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	67%	67%	-	89%
Sound:	60%	53%	-	64%
Atmosphäre:	75%	73%	-	79%
Urteil:	73%	72%	-	80%
Preis (DM):	119,-	89,-	-	119,-

Für Geübte

Quest for Glory 2
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	68%	-	-	70%
Sound:	62%	-	-	62%
Atmosphäre:	59%	-	-	68%
Urteil:	63%	-	-	69%
Preis (DM):	119,-	-	-	119,-

Für Könner

Quest for Glory 3
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	90%
Sound:	-	-	-	68%
Atmosphäre:	-	-	-	83%
Urteil:	-	-	-	82%
Preis (DM):	-	-	-	119,-

Für Geübte

Amiga Teil eins ist trotz anderslautendem Packungsaufdruck auch mit 512K ordentlich spielbar; Teil zwei ohne Festplatte und Turbokarte ein Martyrium...

ST Nur Teil eins erhältlich, bis auf den deutlich schlechteren Sound 1:1 zum Amiga.

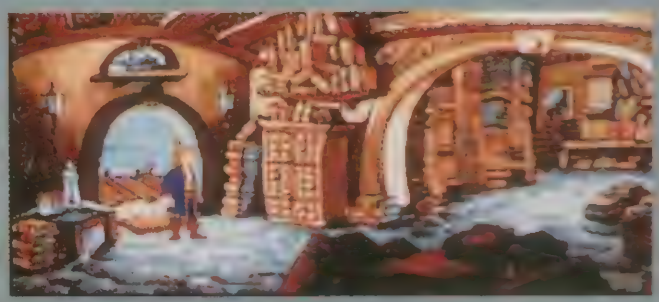
PC Der dritte und der (bewertete) modernisierte erste Teil verlangen zumindest 16 MHz, für die Urversion des ersten und den zweiten Teil tun es auch 12 Hertzchen.

Monkey Island 2 (VGA)

träumt: Monkey Island 2 wurde praktisch über Nacht zum Vorzeigeadventure schlechthin! Anstatt mit einem schnell zusammengezimmerten Sequel abzusahnen, hatte sich Ron Gilbert aber auch tatsächlich die Zeit genommen, ein Abenteuer zu konzipieren, das den erfolgreichen Vorgänger in vielerlei Hinsicht sogar noch übertrumpfen konnte. So wurde der Umfang heraufgesetzt, die Präsentation nochmals geschönt und die Benutzerführung leicht verbessert. Vor allem aber gab es erneut eine hemmungslos witzige Story!

Monkey Island 2 (Amiga)

Wie der Untertitel schon andeutet, gibt sich der gespenstische Oberfiesling aus Teil eins noch längst nicht geschlagen — mit Hilfe eines kleinen Untoten-Tricks gelingt es dem Kerl gleich zu Beginn, auf der Insel Scabb den gefürchteten Schatz „Big Whoop" zu bergen. Leider erwarten ihn dort aber Ehrlich Le Chuck's Kumpel Largo Le Grande, drei schwierige Aufgaben und die Information, daß a) der Schatz ganz woanders liege, und b) die dazugehörige Karte zerrissen und auf vier verschiedene Leute verteilt wurde. Kurzum, es gibt genügend Rätselstoff für viele lange Grübel-Abende.



Monkey Island 2 (Amiga)

Monkey Island 2 (VGA)

Weil die Rätsel etwas an Skurrilität ab- und dafür an Qualität zugenommen haben, hat man einen „Light-Modus" eingebaut, um auch Neupiraten gute Chancen einzuräumen. Ebenfalls neu ist die grafische Darstellung der Gegenstände im Inventory, ansonsten ist wieder alles komplett in deutsch. Spielstände können natürlich auch hier abgesaved werden, und es gibt wiederum eine Codeabfrage. Ebenfalls ganz beim Alten ist die Gag-Dichte von circa zwei Witzen pro Sekunde geblieben, allein schon der spritzige Weitspuckwettbewerb rechtfertigt den Kauf des ganzen Programms. Die Handhabung ist ohnehin genial, der wunderschön gezeichneten und animierten Grafik sind lediglich Detailmängel wie z.B. das ruckelige Scrolling anzukreiden. Die karibisch angehauchte Musikbegleitung ist am PC hervorragend, am Amiga läßt sie spürbar nach, und von den exzellenten Effekten hört man dort so gut wie gar nichts mehr. Das gibt selbstverständlich einen Punktabzug — übrig bleibt „nur" eines der weit und breit schönsten Abenteuer, die man für Geld kaufen kann! (mm)

Monkey Island 1
Lucas Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	79%	77%	-	84%
Sound:	74%	69%	-	74%
Atmosphäre:	88%	80%	-	90%
Urteil:	85%	84%	-	86%
Preis (DM):	109,-	109,-	-	109,-

Für Fortgeschrittene

Monkey Island 2
Lucas Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	85%	-	-	86%
Sound:	64%	-	-	79%
Atmosphäre:	88%	-	-	90%
Urteil:	86%	-	-	88%
Preis (DM):	109,-	-	-	109,-

Variabel: 2 Stufen

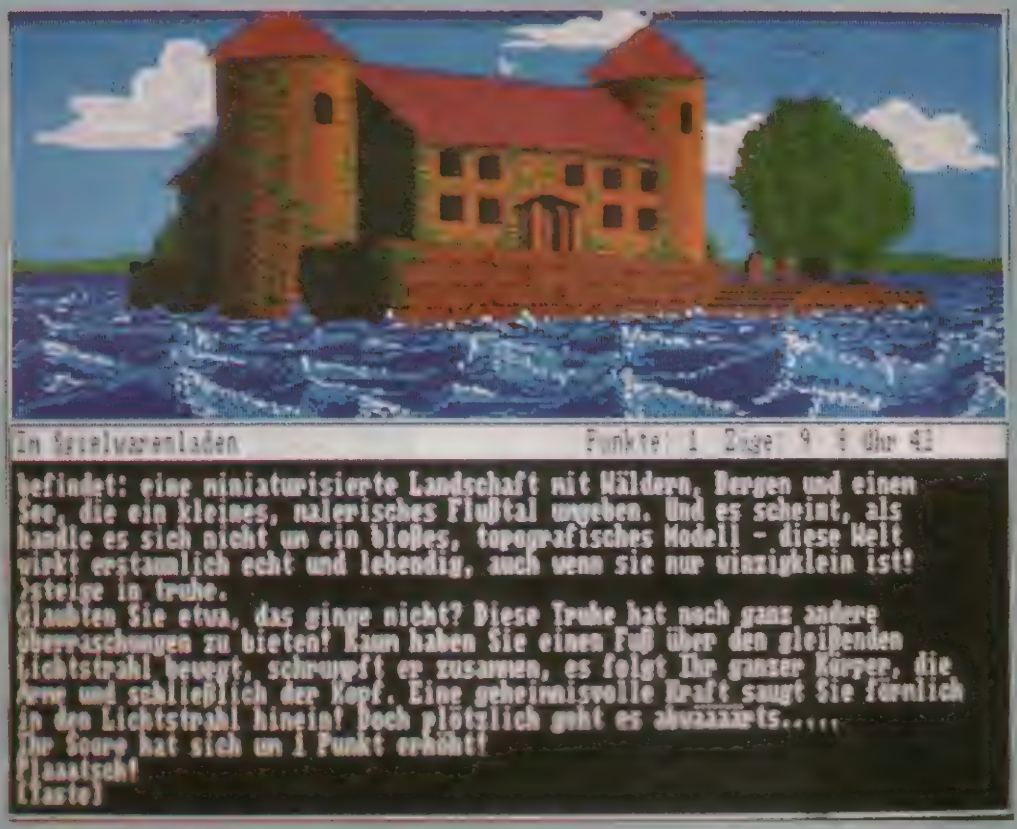
Amiga Beide Teile zumindest 1MB, beim zweiten wäre eine Festplatte nicht verkehrt (elf Disks!). Die Grafiken wurden jeweils mit 32 Farben neu gezeichnet, was optisch auch sehr gut rüberkommt.

ST Nur Teil eins erhältlich, der weitgehend der Amiga-Version entspricht.

PC HD-Installation ist (wie bei Amiga und ST) möglich, Teil eins unterstützt alle Soundkarten und VGA, EGA und CGA, Teil zwei nur noch VGA. Ein langsamer (eins) bzw. flotter (zwei) 286er genügt.

Vor zwei Jahren galt noch: Ein Textadventure ist entweder deutsch *oder* gut. Das kümmerte seinerzeit aber kaum jemanden, hielt man das Genre doch ohnehin für ausgestorben — bis plötzlich ein junges Programmierteam namens Weltenschmiede all diese Weisheiten über den Haufen warf!

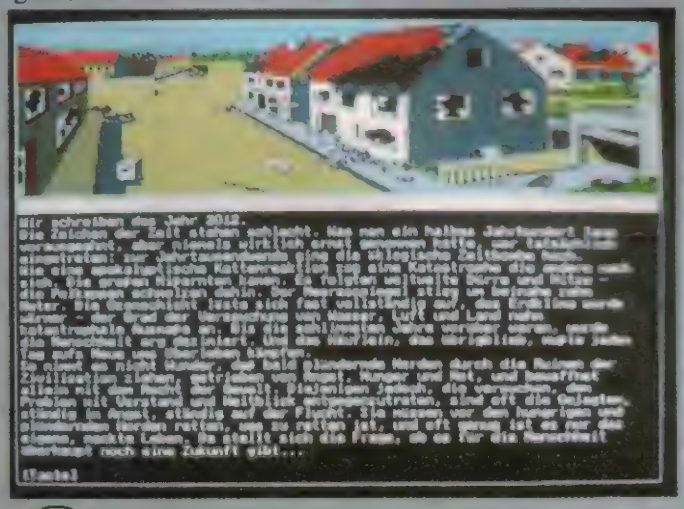
DAS STUNDEN-GLAS



Das Stundenglas (Amiga)

Um vermeintliche Weisheiten drehte sich denn auch die Story des Weltenschmiede-Erstlings, der wie die beiden Folgetitel unter den Fittichen von Software 2000 erschien: Zwölf mystische Weise konstruierten einst eine magische Sanduhr, die den regelmäßigen Rhythmus der Zeit garantieren sollte. Schändlicherweise wurde die Swatch (Sand-Watch, hähä...) jedoch geklaut, und schon bald stellten sich Unregelmäßigkeiten im Ablauf der Zeit ein — alles wurde hektischer, verworrener und unüberlegter. Das kennen wir ja aus eigener Erfahrung, und wenn es so weiter geht, könnte der Autor sogar damit Recht behalten, daß im 21. Jahrhundert die menschliche Zivilisation zusammenbricht. Hier jedenfalls stößt einer der wenigen Überlebenden des globalen Holocaust auf eine geheimnisvolle Truhe, die eine nicht minder geheimnisvolle Miniaturwelt enthält. Und dieses fantastische Legoland mit seinen Magiern, Drachen und Einhörnern steht mit dem verschollenen Stundenglas offenbar in enger Verbindung...

Was folgt, ist ein fantasievolles Fantasy-Abenteuer, dessen feine (aber nicht allzu schwere) Rätsel und märchenhafte Charaktere die Abenteurer im ganzen Land bezauberten. Noch bezaubernder war damals freilich der verständige deutsche Parser, wenngleich er des öfteren kleinlich auf exakten Formulierungen besteht. Die Bilder hingegen wirken vor allem am PC wie eine nachträgliche Beilage, und genau das sind sie auch. In Sachen Sound schließlich herrscht sogar absolute Funkstille, aber welchen wahren Fan des Genres kümmert das schon?



Das Stundenglas (EGA)

DIE KATHEDRALE

Beim Nachfolger hatte das Team um Harald Evers bereits kräftig dazugelernt, das fängt schon mit der womöglich noch abgefahreneren Hintergrundgeschichte an: Der mittelalterliche Architekt Victor Paz, mit dem Bau einer neuen Kathedrale beauftragt, plant grausige Vergeltung am örtlichen Bischof — immerhin war dieser Sebastian von Altenburg mitverantwortlich für den Scheiterhaufen-Tod von Victors Halbbruder Jan Hus, der übrigens tatsächlich lebte und auch tatsächlich in den Flammen starb. Folglich unterschreibt unser erzürnter Rächer finsterste Verträge mit allerfinstersten Wesenheiten, auf daß sie... nein, mehr wird nicht verraten! Als gewöhnlicher Mensch der Gegenwart gerät man jedenfalls unfreiwillig in den Strudel dieser Ereignisse und hat ein einziges simuliertes Wochenende Zeit, die dräuende Katastrophe zu verhindern.

Nicht so einfach, wenn man den mittlerweile ziemlich knackigen Schwierigkeitsgrad bedenkt. Auch technisch hat das Gotteshaus gegenüber der Eieruhr kräftig zugelegt: Die über 100 Bilder sind zwar kleiner, dafür aber feiner, und ein schauriger Titelsound (samt düster schwallendem PC-Sonntagsläuten) wurde dem Game ebenfalls spendiert. Vor allem hat man die Handhabung komplett runderneuert, wodurch nun die Befehle per Maus und Iconfeld zusammengestellt werden können, sogar die Pictures

sind jetzt beklickbar. Tja, dann also Kreuz- und Glockenbruch!

Die Kathedrale (Amiga)

falls keineswegs ein Schlag ins Wasser, wurde der mit dem Vorgänger beschrittene Weg doch konsequent weitergegangen: Die Icons erscheinen jetzt nur noch auf Wunsch, verschiedene Musikstücke unheimeln auch

Hexuma (VGA)

während des Spiels aus den Boxen, und ein nützliches Automapping fehlt ebensowenig wie eine Windrose mit den verfügbaren Ausgängen und zahlreiche Editierfunktionen bei der Texteingabe. Rein optisch gefällt die Hatz auf Kalle zumindest in der farbenfrohen PC-Version nun auch besser, und die inhaltliche Überraschung am Schluß ist ja zwischenzeitlich schon fast ein Markenzeichen der Evers-Truppe. Weiter so, und die Weltenschmiede ist für deutschsprachige Abenteurer bald das, was Magnetic Scrolls für englische Adventure-Fans einmal war! (jn)

HEXUMA

Den vorläufigen Höhepunkt ihres Schaffens hat die Weltenschmiede mit dieser Schmiedewelt abgeliefert: Der alte Hawthorne war zeit seines Lebens einem merkwürdigen Geheimnis auf der Spur, bei dem diverse Edelsteinsplitter sowie ein furchterregender, wenngleich seit Ewigkeiten schlafender Götze namens Kal die Hauptrollen spielen. Doch schläft auch Hawthorne heutzutage längst den letzten Schlaf, und seine Villa befindet sich im Besitz einer Immobilienfirma. Da bringt ein lange verschollener Brief plötzlich und unerwartet die Dinge ins Rollen, und Ihr als unschuldige Angestellte des Maklerbüros dürft alles ausbaden! Soweit man während einer furiosen und nicht eben einfachen Götzenjagd durch Raum, Zeit und diverse Dimensionen halt baden kann…

Von der Technik und Handhabung her ist Hexuma jeden-

Das Stundenglas
Weltenschmiede/Software 2000

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	35%	-	-	24%
Sound:	-	-	-	-
Atmosphäre:	73%	-	-	71%
Urteil:	62%	-	-	56%
Preis (DM):	99,-	-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

Die Kathedrale
Weltenschmiede/Software 2000

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	59%	-	-	59%
Sound:	31%	-	-	34%
Atmosphäre:	82%	-	-	82%
Urteil:	74%	-	-	74%
Preis (DM):	99,-	-	-	99,-

Für Könner

Hexuma
Weltenschmiede/Software 2000

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	59%	-	-	64%
Sound:	65%	-	-	65%
Atmosphäre:	85%	-	-	85%
Urteil:	82%	-	-	83%
Preis (DM):	99,-	-	-	99,-

Für Könner

Amiga Die Kathedrale und Hexuma sind festplattentauglich. Das Stundenglas nur mit aufwendiger Fummelei. Anstatt eines (Ondisk-) Kopierschutzes gibt es ein Codewheel (Stundenglas) bzw. spielentscheidende Tips und Hinweise in den beiliegenden Materialien (Kathedrale und Hexuma).

PC Auch hier werden alle drei Spiele mit wunderhübschen und umfangreichen Handbüchern, Hintergrundinfos und sogar Kartenmaterial geliefert. Das Stundenglas bietet Hercules- und EGA-, die beiden anderen Games VGA- und Soundblaster-Unterstützung.

Mit Ernie Eaglebeak hat Legend der Welt einen ganz neuen Heldentypus beschert, gewissermaßen eine Kreuzung aus dem jungen Gandalf und Donald Duck. Die bizarre Promenadenmischung war so erfolgreich, daß uns demnächst ihr dritter Auftritt bevorsteht!

SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS

Wem sonst könnte eine Figur wie Earnie Eaglebeak einfallen, als dem alten Infocom-Schlachtroß Steve Meretzky? Seit den Tagen von „Hitchhiker's Guide to Galaxy" steht sein Name für Humor der abgedrehtesten Sorte, daß er zwischenzeitlich nichts verlernt hat, beweist nicht nur das sehenswerte „Leather Goddesses of Phobos II" sehr anschaulich — bereits vor gut zwei Jahren machten sein Witz und Legends geniales Mischsystem aus Text- und Grafikabenteuer diese digitale College-Comedy zum Überraschungserfolg.

Zur Story: Ernie Eaglebeak liebt Lola Tigerbelly, Lola hingegen scheint es eher auf Ernies üblen Stiefvater Joey Rottenwood abgesehen zu haben. Also muß der Junge auf die Magier-Universität, denn wie es der Untertitel des Spiels schon andeutet, haben starke Zauberer ja alle Chancen beim schwachen Geschlecht. Doch das Leben eines Studiosus ist kein leichtes; nicht genug damit, daß langweilige Vorlesungen wie „Spellcasting 101" (daher der seltsame Name) nerven, eines Tages erwacht der liebesbedürftige Anfänger auf einem menschenleeren Campus! Wenn Ernie also seine hoffnungsfrohe Karriere fortsetzen will, muß er wohl oder übel das Geheimnis der entfleuchten Akademiker lüften...

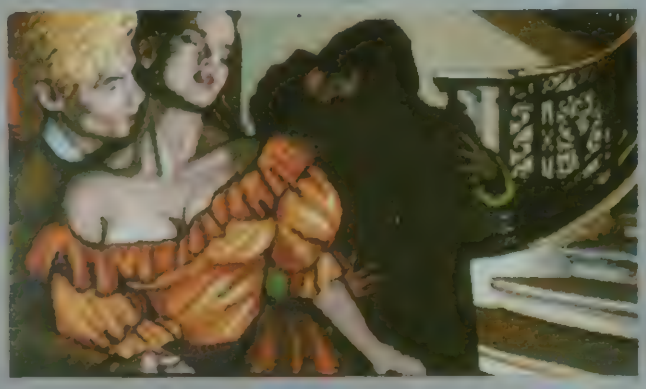
Kein einfaches Unterfangen, denn haarsträubende Zwischenstationen, zu deren Lösung man wegen der abgefahrenen Wortspiele teilweise über sehr gute Englischkenntnisse verfügen muß, versauern die Rettungsaktion. Wenngleich etwa auf dem „Island of the horny women" durchaus auch süßere Früchtchen zu pflücken wären, aber das würde zu weit führen. Versüßt wird der Grübelstreß auf jeden Fall durch feine Präsentation, zumal hier neben einem unablässigen Gagfeuerwerk oder dem erwachsenenkompatiblen „Naughty"-Modus (Larry läßt grüßen) auch überzeugende Technik geboten ist. Das relativ kleine Grafikfenster zeigt recht hübsche, beklickbare Bildchen in EGA-Qualität, aus ständig aktualisierten Scrollisten kann man jedes Wort für jeden nur denkbaren Befehl zusammenwählen und anklicken. Wem das alles zu neumodisch ist, der tippt halt wie zu Großvaters Zeiten. Titelmelodie und gelegentliche Jingles klingen auch nicht übel, und mit dem exzellenten Parser wird man wohl nur ganz selten in Konflikt geraten — alles in allem ein Fun-Adventure im besten Sinne!

Spellcasting 101(VGA)

SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE

Eine Wertung, die ohne Einschränkung auch für den zweiten Teil von Ernies Odyssee gilt, hält er doch sowohl technisch als auch nonsensemäßig den hohen Standard des Vorgängers. Inflationär sind hier allenfalls Eaglebeaks Probleme, denn diesmal harren gleich drei haarige Hauptpuzzels der Lösung, wofür aber lediglich eine (fiktive) Woche Zeit zur Verfügung steht.

Zum einen wäre da die Sache mit dem Beitritt zur Studentenverbindung Hu Delta Phart, was nach altamerikanischer Sitte stets mit einer Art



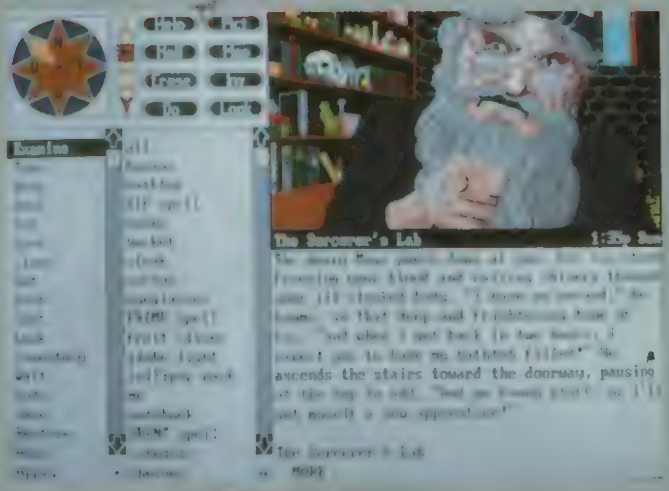
Spellcasting 101(VGA)

Spellcasting 101(VGA)

DIE SPELLCASTING-SAGA

Mutprobe verbunden ist. Zweitens wird unser Junghexer vom Uni-Präsidenten Otto Tickingclock damit beauftragt, die Geheimnisse der „Sorcerer's Appliance" zu ergründen, einer mächtig magischen Maschine, die schon im ersten Teil ihre Rolle zu spielen hatte. Und schließlich scheinen sich einmal mehr düstere Wolken über der Stätte des Lernens zusammenzubrauen, mehren sich doch die Anzeichen für eine üble Verschwörung.

Wer mag, darf immer noch im „Naughty"-Modus schweinigeln, aber ob nun clean oder mean, Erfolge werden auch hier nur scharfsinnige Adventure-Profis verbuchen können. Ansonsten hat sich im technischen Betrieb der Zauber-Universität kaum etwas verändert; Grafik, Sound, Handhabung und Gameplay bieten, von kleinen Verschönerungen mal abgesehen, das bewährte Bild. Soweit die guten Nachrichten, jetzt zu den ganz guten: Nachfolgend haben wir für Euch noch ein paar brandaktuelle Informationen zum ersten Teil der Spellcasting-Serie [illegible] zusammengetragen. Ihr Legend [illegible] in die Stage [illegible] will.



Spellcasting 201(VGA)

SPELLCASTING 301: SPRING BREAK

Ernie und seine Verbindungskollegen planen einen nichtig faulen Strandurlaub, ewiges Hitzeschlacken soll ja angeblich sehr. Aber mit wie Koffer packen, der Sorcerer, der Tempel [illegible] und ab geht's in Richtung Fort Daughtrid. [illegible] Dumm ist nur, daß die Konkurrenz von der gegnerischen Burschenschaft den gleichen Gedanken hatte! Somit scheinen die angestrebten Ferien im Schoße braungebrannter Strandschönheiten vielmehr in einen anstrengenden Wettkampf auszuarten, bei dem Gewichtheben und Schlamm-Wrestling noch zu den harmlosen Disziplinen gezählt werden müssen...

Neben der offensichtlich erneut witzigen Story verdient noch die Tatsache lobende Erwähnung, daß auch für Legend die Welt endlich nicht mehr nur aus 16 Farben besteht — das bunte Chaos aus Feten, Fights und Frauen wird sich im Glanze voller 256 Colors präsentieren. Seid Ihr auf Mr. Eaglebeaks Urlaubsabenteuer schon genauso gespannt wie wir? (jn)

Spellcasting 101 Sorcerers Get all the Girls
Legend

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik	-	-	-	71%
Sound	-	-	-	50%
Atmosphäre	-	-	-	86%
Urteil	-	-	-	83%
Preis (DM)	-	-	-	104,-

Für Experten

Spellcasting 201 The Sorcerer's Appliance
Legend

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik	-	-	-	74%
Sound	-	-	-	63%
Atmosphäre	-	-	-	88%
Urteil	-	-	-	85%
Preis (DM)	-	-	-	119,-

Für Könner

Spellcasting 201(VGA)

Spellcasting 201(VGA)

PC Ernies Zauberkräfte beschränken sich leider auf die MS-Dose, unterstützen durchgängig VGA, EGA und CGA sowie alle verbreiteten Soundkarten. Tempo ist nicht so entscheidend, daher auch für ältere 286er gut geeignet.

Nomen est Omen: Daß die Newcomer von Revolution Software gleich mit ihrem ersten Abenteuer zur Adventure-Elite aufschließen konnten, ist wirklich eine kleine Revolution!

Lure of the Temptress

Das revolutionäre Geheimnis der Truppe heißt „Virtual Theatre" und ist ein neues Entwicklungssystem für die derzeit ja unglaublich angesagten Grafik-Adventures. Folglich darf man sich beim „Köder der Verführerin" auf eine detailliert gezeichnete Bilderpracht mit eingestreuten Filmsequenzen à la Lucas Arts freuen, die von einer praktischen Iconsteuerung ergänzt wird, bei der im Stil der Delphine-Games nur die gerade anwendbaren Befehle auf dem Screen erscheinen. Simple Handhabung, vor allem mit der Maus, ist hier aber keineswegs gleichbedeutend mit simplem Spiel.

Im Gegenteil, in puncto Realismus und Komplexität macht Lure of the Temptress so schnell keiner was vor! Es warten über 50 Locations voller lebendiger und gewitzter (Multiple Choice-) Gesprächspartner, denen man teilweise bis zu drei Zeilen lange Aufträge geben kann, viele knifflige Rätsel, wobei manche nur durch besagte Aufträge lösbar sind, und kleine, relativ harmlose Action-Einlagen, die eher der Entspannung dienen. Abgerundet wird das Feinschmeckermenü von atmosphärischen Soundeffekten, brauchbarer Musik und zahlreichen Gags, denen deutlich anzumerken ist, daß ihre Schöpfer aus dem Inselreich des schwarzen Humors kommen. Die Story des Spiels nimmt sich dagegen vergleichsweise etwas [illegible] aus. Die [illegible] Skorls [illegible] Humoristen [illegible] Fantasy-[illegible] [illegible] Bedrohung [illegible] Der Trainer [illegible] etwas [illegible] Gefangenen [illegible] schmachtet jetzt im Kerker. Damit ist er aber keineswegs zufrieden, er würde es vielmehr sehr schätzen, wenn ihm der Spieler aus diesem Loch heraushilft und ihn anschließend bei seinem Einmann-Feldzug gegen die Skorls und deren „verführerische" Chefin Selena unterstützt.

Man schmachtet so vor sich hin...(VGA)

(VGA)

Kleine, aber feine Grafikdetails, wohin man auch schaut.(Amiga)

Ein Hauch von „Monkey Island", was?(Amiga)

Wer Diermont den Liebesdienst erweist, wird in einer erfreulich lebensechten Abenteuerwelt (deren Bewohner sogar einem richtigen Tagesablauf folgen!) mit erfreulich logischen Puzzles konfrontiert — sperrt man etwa jemanden in eine Zelle, kann man ihn später jederzeit durch's Fenster beim Schmachten beobachten. Nicht minder erfreulich ist, daß die Umsetzungen auf die diversen Computersysteme mustergültig ausgefallen sind, so daß eigentlich kaum Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen feststellbar sind. Ein paar Farbtupfer mehr bei der Grafik, und Sierra, Lucas Arts & Co hätten allen Grund, blaß zu werden! (mm)

Lure of the Temptress
Revolution/Virgin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	72%	72%	-	72%
Sound:	72%	68%	-	72%
Atmosphäre:	86%	85%	-	86%
Urteil:	81%	80%	-	81%
Preis (DM):	89,-	69,-	-	119,-

Für Geübte

Amiga Mindestens 1MB, vier Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, keine HD-Installation, komplett in deutsch.

ST Wie die Amiga-Version (also auch 1MB etc.), nur der Sound ist schlechter.

PC VGA, EGA, Maus, Joystick und alle Soundkarten werden unterstützt. Ein 286er mit 16 MHz und Festplatte genügt, eine CD ROM-Version ist geplant.

Loom

The Legend of Kyrandia

Fast zweieinhalb Jahre ist es nun bereits her, daß die Mannen um George Lucas das bisher wohl schönste Märchen für Computerspieler veröffentlichten — und seitdem hat es kaum etwas von seiner Faszination eingebüßt!

Erzählt wird die Geschichte des jungen Bobbin Threadbare, der in der Gilde der magischen Weber aufgewachsen ist. Als nun ein düsteres Schicksal seine Stammesgenossen samt und sonders in Schwäne verwandelt, bleibt allein er übrig, um die Fantasy-Welt vor der aufziehenden großen Dunkelheit zu retten. Das tut er unter Verwendung eines musikalischen Zauberstabs, mit dessen Hilfe man hier seine Umgebung manipuliert — und zwar ausschließlich damit! Jeder der acht Abschnitte des Steckens entspricht einer Note, die beim Anklicken erklingt, und vier Noten ergeben einen Spell. Allerdings nur in der korrekten Reihenfolge...

Anfangs hilft bloß suchen und üben weiter, denn als Grundausstattung muß Bobbin mit einer einzigen magischen Formel und insgesamt drei Noten auskommen. Kein großes Problem, denn ein lächerlich simpler Anfänger-Modus bringt selbst den unmusikalischsten Zauberer flott durch die ungeheuer stimmungsvoll gezeichneten 3D-Bilder in EGA-Qualität (1:1 auf den Homecomputern). Dazu gibt es reichlich hübsche Animationssequenzen, darunter auch eine umstrittene Köpfungsszene. Der in einem Game, das [illegible] auf jüngere Abenteurer abzielt, ja nur [illegible] sein dürfte.

Doch ist nun mal [illegible] Kopf, Loom hat wunderschöne Tschaikowsky-Soundtracks und die vermutlich einfachste Handhabung der Adventuregeschichte zu bieten: Per Mausklick wird Bobbin bewegt, ein paar weitere Klicks aktivieren die Spells — fertig. Nur schade halt, daß man mit dem Spiel selbst fast ebenso schnell fertig ist! (jn)

Loom
Lucas Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	69%	69%	-	69%
Sound:	78%	76%	-	78%
Atmosphäre:	83%	83%	-	83%
Urteil:	77%	77%	-	77%
Preis (DM):	[illegible]	[illegible]	-	[illegible]

Variabel: 3 Stufen

Das Personal-Karussell dreht sich oft schnell: Vor gar nicht so langer Zeit programmierten die Westwood Studios noch für SSI, nunmehr haben sie im Solde Virgins ihr erstes Grafik-Adventure vollendet.

Wem der Name dieses Begriff [illegible] genug, daß wir [illegible] Westwood Studios das [illegible] Rollenspiel „Eye of the Beholder" [illegible] Allgemeine Rechnung wird es daher nicht wundern, daß auch im Lande Kyrandia grafisch tüchtig der Bär abgeht: Alleine schon das märchenhafte Intro ist eine Sünde wert, ganz zu schweigen von den wunderbaren 3D-Bildern und hübschen Animationen im Spiel!

Auch Musik und FX schneiden prima ab, und geradezu genial bequem präsentiert sich die Handhabung, kommt das verwendete Point & Klick-System doch komplett ohne Menüs aus. Das beschränkt zwar die Handlungsmöglichkeiten (Dialoge laufen automatisch ab, Items können nur auf eine Art verwendet werden usw.), aber der eher niedrige Schwierigkeitsgrad der Rätsel macht Legend of Kyrandia ohnehin zu einem Spiel für Feierabend-Zocker auf der Suche nach dem schnellen Abenteuer. Die angepeilte Kundschaft wird auch bestens bedient, höchstens das exzessive Herumgerenne, das die Rettung des Zauberländles erfordert, mag nicht jedermanns Sache sein.

Und gerettet werden muß Kyrandia, denn der böse Clown Malcom (sieht aus wie der mißratene Zwillingsbruder unseres Jokers!) hat einen Edelstein geklaut, der die Quelle aller Magie in der Gegend ist. Also macht sich der jugendliche Held Brandon auf die Socken, eine wohldosierte Prise Humor versüßt seine Suche, und wem's gefallen hat, der darf sich jetzt schon auf den Nachfolger freuen — sofern er einen PC besitzt, denn für den Amiga ist Teil eins noch nicht fertig, und andere Umsetzungen sind nicht im Gespräch. (jn)

The Legend of Kyrandia
Virgin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	87%
Sound:	-	-	-	85%
Atmosphäre:	-	-	-	78%
Urteil:	-	-	-	79%
Preis (DM):	-	-	-	[illegible]

Für Fortgeschrittene

Spiel mir das Lied vom Spell... (Amiga)

(VGA)

Das Abenteuer

3 MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN

JETZT GANZ NEU!

JEDEN MONAT NEU!

JOKER EXTRA MEGABLAST JOKER EXTRA

Die interessanteste Zeitschrift in deutscher Sprache, wenn es (nur) um Amiga-Spiele geht!

Joker Verlag · Deutschlands großer

geht weiter!

Das Sonderheft für Konsolenfreaks mit allen Topmodulen, Hardware-Infos & Lösungshilfen!

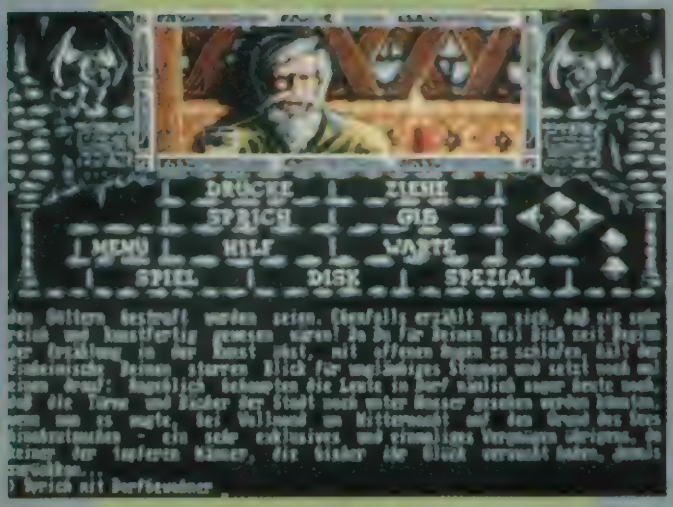
JEDEN MONAT NEU!

PC JOKER PC JOKER PC JOKER

Die interessanteste Zeitschrift in deutscher Sprache, wenn es (nur) um PC-Spiele geht!

Spezialist für Computer-Entertainment

Soul Crystal



Grau ist hier nicht nur die Theorie... (Amiga)

Soweit es sich beim Spieler um einen Fan klassischer Text/Grafikadventures handelt, zeigt sich Starbytes Fantasy-Abenteuer tatsächlich als Seele von einem Game: komplett in deutsch mit vielen Rätseln und noch mehr Bildern!

Dave Parker lechzt nach erholsamen Urlaubstagen in einem gottverlassenen Hochland-Nest, doch stattdessen erwartet ihn in Schottland das Abenteuer seines Lebens! Kaum am Ziel, wird er nämlich in eine phantastische Fantasy-Parallelwelt geschleudert, wo es von Einhörnern, Orks und Alchimisten geradezu wimmelt. Leider hat unser junger Freund ein hundsgemeines Einbahn-Dimensionstor erwischt, und anläßlich der Suche nach einem gangbaren Rückweg wird ihm bald klar, daß der nur über mehr als 100 Locations und insbesondere den Meuchelmord am hiesigen Superbösewicht führen kann.

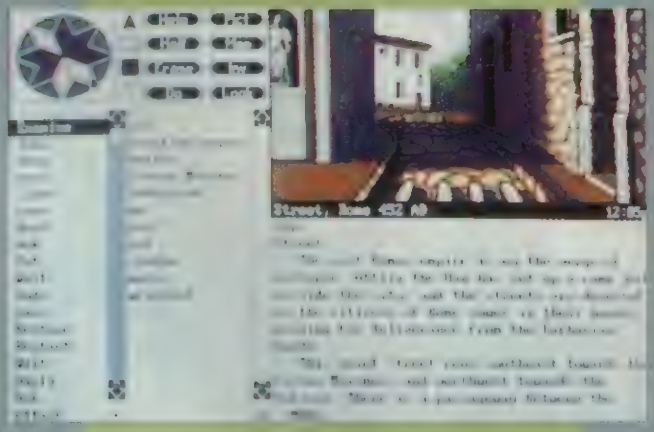
Die anfangs recht einsteigerfreundlichen Rätsel wissen sich im Verlauf der Story beachtlich zu steigern, außerdem wird (überwiegend amüsanter) Text hier gleich in der Familienpackung serviert. Bilder gibt es wie gesagt ebenfalls viele, für jeden Raum eines plus ein paar Extra-Grafiken, schön bunt sind sie auch, bloß halt recht klein — was zur Folge hat, daß sie von der scheußlich grauen Screenmaske so ziemlich erdrückt werden, ungeachtet der ohnehin selbstverständlichen Abstriche am 64er. Dafür gefallen die 30 verschiedenen Soundtracks ausgesprochen gut, und die Handhabung funktioniert unbestritten bequem: Per Maus und Menüs kommt man recht fix durch das Spielgeschehen, man kann aber auch in Shortcut-Tasten greifen, und bei Amiga und ST lassen sich sogar die Bildchen beschleunigen. Alles in allem ist Soul Crystal somit ein ziemlich konventioneller, aber doch schmackhafter Abenteuerriegel für den kleinen Hunger zwischendurch. (jn)

Soul Crystal
Starbyte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	44%	43%	41%	44%
Sound:	80%	76%	60%	78%
Atmosphäre:	72%	71%	69%	72%
Urteil:	72%	70%	66%	71%
Preis (DM):	89,-	89,-	49,-	99,-

Für Geübte

Time Quest



Für Time Quest braucht man Zeit...

Ein Textadventure, dessen Handlung irgendwie nach Geschichtsunterricht riecht? Hört sich schlimm an, sieht aber grafisch doch erstaunlich gut aus und spielt sich vor allem ganz hervorragend!

Solide, anständig und sorgfältig gemacht ist bei der ausgeflippten Zeitreise nur die auch von der „Spellcasting"-Serie her bekannte Benutzeroberfläche: Also jeweils ein kleines Fenster für Grafik und Text daneben lange, scrollbare Wortlisten und in der Ecke eine Windrose plus einige Icons, den wichtigsten Befehlen wie Hole, Öffne, Kampf, Benutze etc. Alles und jeder bequem mit Objekten im Grafikfenster ist mit der Maus bedienbar. Geübte kommen aber per Keyboard schneller voran. Bei der Handhabung verdient auch das vorbildliche Handbuch Erwähnung, das allerdings genauso englisch ist wie alles übrige. Damit hat sich's aber endgültig mit Seriösität und Wohlverhalten, das Game selbst würde in jeder Uni sofort Hausverbot bekommen:

Der Spieler ist Mitglied des „Temporal Corps" und hat die Aufgabe, einen gewissen Zeke Vettenmeyer wieder einzufangen. Dabei handelt es sich um einen Kollegen, der sich auf eine Zeitreise begeben hat und unterwegs wichtige, geschichtliche Ereignisse verdreht. Um dem frevelhaften Treiben Einhalt zu gebieten, besucht man 80 historisch bedeutsame Örtlichkeiten wie Stone Henge oder die Pyramiden, trifft historisch bedeutsame Persönlichkeiten wie Cäsar oder Hitler und jagt dabei kreuz und quer durch drei Jahrtausende, daß einem ganz wirr wird.

Was man zur Lösung von Time Quest braucht, ist Humor und auch etwas geschichtliches Wissen, der Lohn der Mühen sind tolle Gags, noch tollere Rätsel, feine (EGA-) Bilder und für Soundkarten-Besitzer auch ganz ordentliche Klänge. Ein zeitloser Klassiker für alle PC-Reisenden! (mm)

Time Quest
Legend

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	70%
Sound:	-	-	-	63%
Atmosphäre:	-	-	-	85%
Urteil:	-	-	-	80%
Preis (DM):	-	-	-	99,-

Für Könner

Spätestens seit dem Kino-Knüller „Alien" sind die pechschwarzen Schauer-Phantasien des Schweizer Malers H.R. Giger in aller Munde — dank Cyberdreams durfte sich der Maestro auch mal digital austoben!

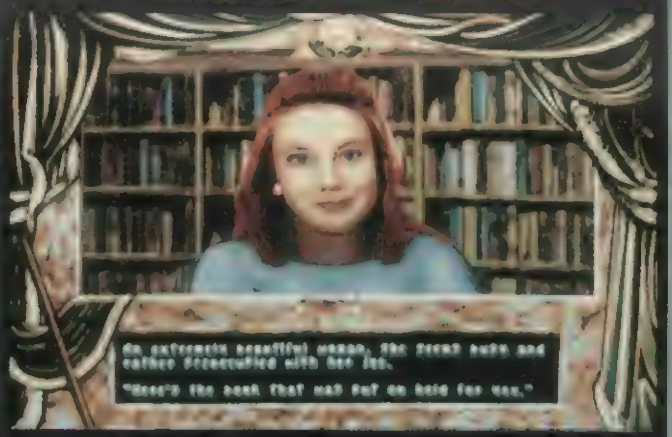
DARK SEED

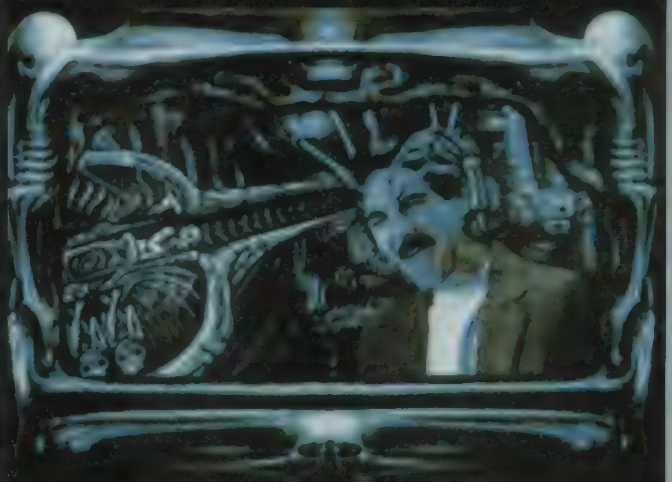
Und das hat er im Adventure-Erstling der amerikanischen Company auch ausgiebig getan: Dark Seed ist ein Computer-Schocker, der sogar noch Elvira das Fürchten lehren kann! Das Unheil nimmt seinen Lauf, als Mike Dawson sich unvorsichtigerweise ein altes viktorianisches Anwesen kauft, um dort in aller Ruhe an seinem Buch zu schreiben. Mit der Ruhe ist es aber bald vorbei, steht die schrille Villa doch via Dimensionstor mit einer grausigen Parallelwelt in Verbindung, deren ekelerregende Bewohner nichts weniger als die Invasion unseres Blauen Planeten planen. Deshalb pflanzen sie dem armen Mike einen Alien-Embryo in den Schädel, der nach drei Tagen schlüpfen wird...

Die abgedrehte Story erfordert es nun naheliegenderweise, dem Gruselkabinett „drüben" ein paar kleine Besuche abzustatten und den Unholden ebenso kräftig wie rechtzeitig (die Echtzeituhr tickt gnadenlos!) Sand ins Eroberungsgetriebe zu streuen. Dabei erweist es sich als sehr nützlich, daß beide Dimensionen mitsamt Friedhof und der nahegelegenen Stadt gewissermaßen verzerrte Spiegelbilder der jeweils anderen Welt darstellen. Was man hüben tut, zeigt unweigerlich auch drüben seine Auswirkungen — auf diesem Verwirrspiel um Zeit und Raum sind auch die meisten der überwiegend nicht allzu schwierigen Rätsel aufgebaut.

Ausgesprochen pflegeleicht und handlich gibt sich auch die Maussteuerung im Sierra-Stil. Per simplem Klick läuft unser unfreiwillig schwangerer Held durch herrlich düster gezeichnete 3D-HiRes-Räume, wobei das rechte Mausohr den Cursor verändert, so daß man Dinge nehmen, untersuchen oder benutzen kann. Am oberen Screenrand schließlich läßt sich das normalerweise versteckte Inventory aufrufen. Die eigentlichen Grafik-Leckerbissen warten (oder vielmehr lauern) dann in der Alien-Dimension — obwohl sie nur in 16 Farben gestaltet wurden, sind die Giger-Bytes von der anderen Seite doch schlichtweg überwältigend. Aus Mangel an passenden Superlativen möchten wir hier unsere nicht gerade zart besaitete Redakteurin Monika mit den unsterblichen Worten zitieren: „Das ist ja schon ziemlich pervers!"

Natürlich sind die gebotenen „Perversionen" vielfach auch animiert, wenngleich durch die Bank recht ruckelig; sogar Mike höchstselbst scheint frisch von der Breakdance-Schule zu kommen. Im Gegenzug werden die Ohren mit höllisch gruseliger Musik und [illegible] realistischen Effekten [illegible] dazu gesellt sich englische Sprachausgabe in Perfektion. An Gigers Ausgeburten kommt somit kein wahrer Horror-Fan vorbei, auch wenn die Knobeleien selbst Freddy Krueger geistig nicht überfordern dürften... (jn)





In der Giger-Presse...

Dark Seed
Cyberdreams

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	89%
Sound:	-	-	-	83%
Atmosphäre:	-	-	-	80%
Urteil:	-	-	-	81%
Preis (DM)	-	-	-	119,-

Für Fortgeschrittene

Amiga Eine Umsetzung ist in Arbeit und soll noch dieses Jahr erscheinen.

PC Ein mit 16 MHz getakteter 286er sollte es zumindest sein. Adlib und Soundblaster werden unterstützt, allerdings läuft das Grusical nur mit VGA.

Was käme dabei heraus, wenn man die Spieltiefe von „King's Quest" mit dem Humor von „Larry" kreuzen würde? Dank des Programmierduos Mark Crowe & Scott Murphy ist die Frage längst beantwortet: eine intergalaktische Hausmeister-Saga!

Space Quest I-V

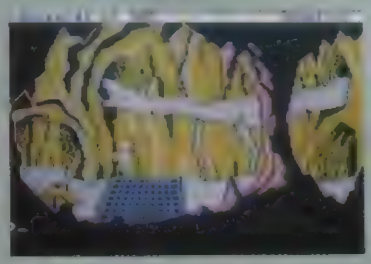
SPACE QUEST: THE SARIEN ENCOUNTER

Sternzeit: 1987. Ort: die ungewaschenen Weiten des Alls. Raum-Räumer Roger Wilco stolpert aus der Abstellkammer seiner Raumstation und stellt mit hygienisch geschultem Blick fest, daß die bösen Sariens einen hochwichtigen

Space Quest I (Amiga)

Sternengenerator geklaut und nebenbei auch noch alles niedergemetzelt haben, was ihnen in die Quere kam. Er flüchtet unverzüglich auf den Planeten Kerona, erledigt dort diverse Besorgungen und startet schließlich zu einem einsamen Wiederbeschaffungsfeldzug Richtung Sarien-Raumschiff...

So geradlinig sich die Handlung in der Zusammenfassung



Space Quest I (ST)

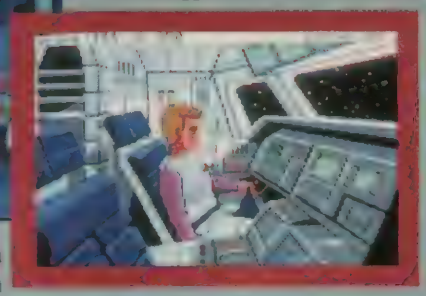
anhört, so verquer und witzig ist sie in der Spiel-Praxis — vor allem, weil Roger eher ein Held wider Willen ist. Ein Witz war nach heutigen Maßstäben auch die Präsentation, weshalb Sierra unlängst eine deutlich aufgemotzte VGA-Version mit der neuen Maus/Icon-Steuerung nachschob. Die Amiga-Hausmeister [illegible] sich kurz darauf ebenfalls über einen frisch herausgeputzten Roger freuen, der ohne Tarnkappe überlegt wurde. Abhilfe mit einem Schlafwandler bewirkt. Lediglich die Abenteurer aus dem Atari-Nebel warteten vergeblich auf die Reinigungsbrigade.

SPACE QUEST II: VOHAUL'S REVENGE

Ein paar lumpige Sternen-Monate später sind alle Heldentaten Schnee von gestern, und Roger darf wieder die Abflugrampe fegen. Bloß sein alter Widersacher Vohaul hat unseren Saubermann nicht vergessen und entführt ihn rachehalber. Zudem will der Größenwahnsinnige das Universum mit einer Armee von geklonten Versicherungsvertretern ins Unheil stürzen — und nur ein einziger Hausmeister im ganzen All kann diese verhängnisvolle Entwicklung noch stoppen!

Space Quest I (Amiga)

Gameplay, absurse Komik und Präsentation schließen nahtlos an den (ursprünglichen) ersten Teil an: Per Joystick oder Cursortasten tippelt der kleine Roger von einer Schlingpflanze zum nächsten



Space Quest II (EGA)

Alien, komplexere Aufgaben erfordern den Einsatz des Keyboards. Durch die vierfach einstellbare Spielgeschwindigkeit lassen sich die eingebauten Mini-Arcadesequenzen auch von strategisch veranlagten Abenteurern bewältigen, die ausgefallenen Rätsel sprechen aber jeden an, der Sinn für überirdisch witzigen Humor hat. Wie gehabt war die köstliche Story in magere Grafik und magersten Sound verpackt, woran sich unverzeihlicherweise bis heute nichts geändert hat.

SPACE QUEST III: THE PIRATES OF PESTULON

Hier findet sich Roger gleich zur Begrüßung in einem kosmischen Müllcontainer wieder! Genauso heiter geht's weiter, denn diesmal wird der Ärmste ständig von einem Cyborg verfolgt, der aus unerfindlichen Gründen stinksauer auf ihn ist. Zu allem Überfluß empfängt der Held auf der

Space Quest III (EGA)

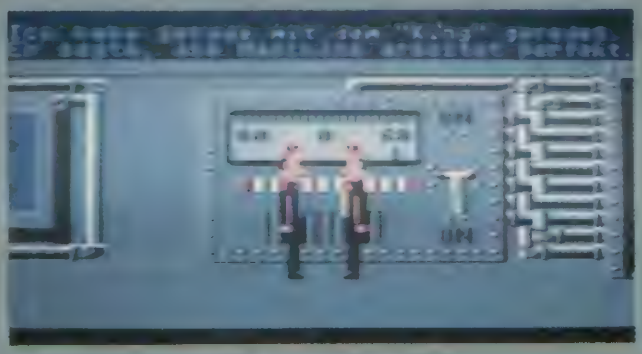
Mit „Maniac Mansion" hatten die Mannen um den Star Wars-Regisseur George Lucas den Ruhm ihrer Computerspiel-Abteilung begründet — mit der abgedrehten Story um den Sensationsreporter Zak McKracken machten sie sich 1988 erneut um den Untergang des Abendlands verdient...

ZAK McKRACKEN

Aliens wollen die Menschheit durch Verdummungssignale im Telefonnetz versklaven — ein gefundenes Fressen für jeden Zeitungsmenschen! Pech für Zak, daß er schon soviele Enten produziert hat, daß ihm jetzt keiner mehr glaubt, also muß er die Welt wohl oder übel im Alleingang retten. Netterweise haben ihm seine Schöpfer die Mission durch ein komplett menügesteuertes Eingabesystem mit anklickbarer Verben- bzw. Inventory-Liste etwas vereinfacht, zudem sind die Außerirdischen mit Pappnase, Brille und Schnauzbart nicht gerade optimal getarnt. Andererseits wurde wieder an der Ausrüstung gespart: Zaks Reise zum Mars findet beispielsweise in einem umgebauten Wohnmobil statt, und als Astronautenhelm muß ein Goldfisch-Glas herhalten!

Trotz aller Alberei sind die Rätsel jedoch stets logisch, und die ganze Handlung ist in sich schlüssig — wer etwa das berühmte zweiköpfige Eichhörnchen einfach abmurkst, um an sein Nest zu kommen, wird für diese Tierquälerei mit Negativ-Schlagzeilen in der (Konkurrenz-) Presse bestraft. Wahre Tierfreunde vermeiden das, indem sie in der benachbarten Höhle solange suchen, bis sie ein herrenloses Nest gefunden haben. Zak McKracken glänzt aber nicht bloß mit Witz und Logik, sondern klotzt auch mit purer Masse und fein ausgearbeiteter Komplexität. Der Umfang läßt sich schon an der enormen Zahl von Interkontinental-Flügen ablesen, die man hier zwischen Amerika, Himalaja, Bermuda-Dreieck und dem Mars absolvieren muß. Anfangs wird noch alleine gereist, später bekommt der Held dann Gesellschaft von mehreren (selbständig steuerbaren) Freunden, ohne die sich manche Rätsel gar nicht lösen lassen. Auch auf das der Packung beigefügte Exemplar von Zaks Revolverblatt sollte man einen Blick werfen, und sei es nur, um dadurch vielleicht auf einen ganz anderen Lösungsweg zu stoßen...

Der Sound besteht nur aus kurzen Jingles, und die Grafik scrollt bloß bei der Amigaversion, vom Zeichnerischen her kann sie sich aber nach wie vor auf allen Systemen sehen lassen. Was die gelungene Menüsteuerung betrifft, so findet sie nicht umsonst im Hause Lucas auch heute noch fast unverändert Verwendung. Insgesamt kann man also sagen, daß Zak McKracken in den letzten Jahren erstaunlich wenig an Charme eingebüßt hat! (mm)



Aliens unter sich... (C64)

Als Reporter kommt man rum (Amiga)

Auch 1988 gab's schon zackige Abenteuer! (VGA)

Zak McKracken
Lucasfilm Games

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	64%	64%	68%	64%
Sound:	56%	50%	58%	18%
Atmosphäre:	84%	82%	86%	80%
Urteil:	81%	80%	83%	78%
Preis (DM):	79,-	79,-	59,-	79,-

Für Geübte

Amiga Die schönste 16Bit-Version, mit guter Maussteuerung und genauso komplett deutsch wie auf den anderen Systemen.

ST Bis auf die dünneren FX der Amiga-Variante ebenbürtig.

C64 Grafik, Sound und (Stick-) Steuerung sind ausgezeichnet, nur das permanente Nachladen ist der reinste Floppy-Killer.

PC Die Ur-Version, daher auch auf „historischen" Rechnern (XT, Disk-Betrieb, EGA, Hercules) gut spielbar, manche Maustreiber können aber Probleme bereiten.

B.A.T. BUREAU OF ASTRAL TROUBLESHOOTERS 1&2

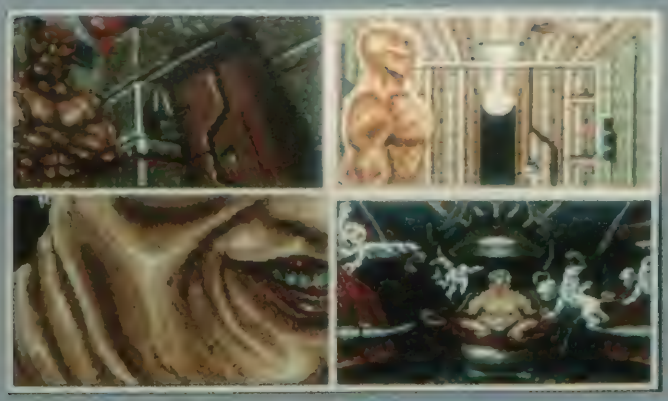
In Frankreich war das erste „Bureau of Astral Troubleshooters" ein Riesenerfolg, bei uns konnten sich nur wenige dafür erwärmen. Für UBI Soft kein Grund aufzugeben — man strengte sich beim Nachfolger einfach noch mehr an!

B.A.T. 2 (Amiga)

B.A.T.

Beim ersten Teil hatte man es etwas zu gut gemeint und allerlei Rollenspielelemente

Während des Spiels erhält er eine Reihe von Aufträgen, die alle mit irgendwelchen miesen Subjekten zu tun haben, die irgendwelche raren Objekte geklaut, unterschlagen oder schief angeschaut haben. Zunächst muß der Held aber durch Punktevertellen auf diverse Charakterwerte wie Intelligenz, Charisma, Mimik etc. erschaffen und anschließend bewaffnen



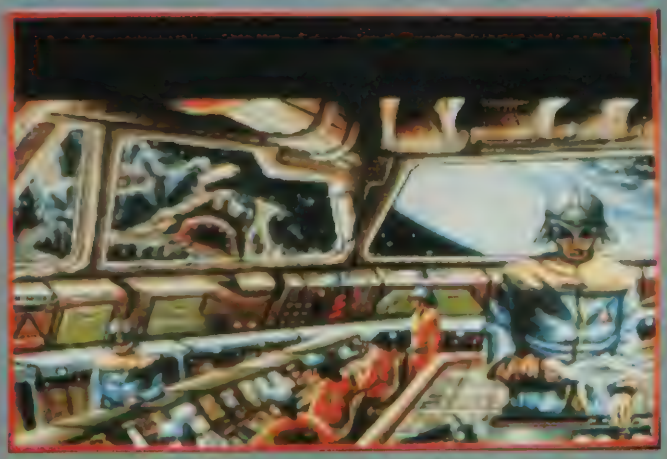
B.A.T. (Amiga)

Actionsequenzen und eine an sich gelungene Maussteuerung mit Tonnen von Menüs und Icons in ein ohnehin schon recht komplexes Adventure gestopft. Und als ob das noch nicht genug wäre, beschritt man auch grafisch neue Wege und arbeitete im feinsten Comic-Stil mit vielen kleinen und großen Einzelbildern, die sich teilweise am Screen überlappen. Ohne genaues Handbuchstudium und viel Geduld seitens seines Führungsoffiziers vor dem Monitor hatte der Geheimpolizist Jehan Menasis also wenig Chancen, für Ruhe und Ordnung im Weltraum des 22sten Jahrhunderts zu sorgen.

schlafen, beobachten und in kleinen Actionsequenzen auch tanzen oder mit dem Raumgleiter fliegen. Wie bei einem Rollenspiel sammelt bzw. verliert man dabei Erfahrungs- und Gesundheitspunkte.

B.A.T. 2

Die Fortsetzung [illegible] komplexer, auf der anderen Seite wurde die Handhabung aber so verbessert, daß es sich nun deutlich komfortabler abenteuert. Auch hier stehen wieder etliche, hochwichtige Missionen auf dem Einsatzplan, dazu kommt eine stark vermehrte Zahl von Action- und Geschicklichkeitssequenzen. Man darf mit



B.A.T. 2 (Amiga)

werden. Dann wird sein kleiner Handcomputer programmiert, der ihm als Gefahrenwarner (Feinde! Hunger!!) und Übersetzer dient. Derart ausgerüstet kann Jehan dann so ziemlich alles und jedes: quatschen, kaufen, stehlen,

dem Auto fahren und mit dem Flieger fliegen, Gladiatorenkämpfe bestreiten und sich an recht hübschen Varianten von „Arkanoid", „Pipe Mania" und Halma versuchen.

Um die Nerven des Spielers zu schonen, wurde die Programmierung des Mini-Computers vereinfacht, der Inventory-Inhalt ist jetzt automatisch immer richtig sortiert, außerdem kann der Held bis zu vier hilfreiche Mitstreiter anwerben, und bei Gesprächen sind die wichtigen Stellen bereits im Text markiert. Als Tüpfelchen auf dem i scrollt die eigenwillig-futuristische Grafik nun auch gelegentlich — vielleicht war's ja genau das, was bisher noch gefehlt hat?! (C. Borgmeier)

B.A.T.
UBI – Soft

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	73%	77%	73%	80%
Sound:	[illegible]	[illegible]	[illegible]	78%
Atmosphäre:	[illegible]	[illegible]	[illegible]	77%
Urteil:	[illegible]	77%	77%	78%
Preis (DM):	[illegible]	-	-	-

Für Experten

B.A.T. 2
UBI – Soft

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	84%	-	-	85%
Sound:	79%	-	-	78%
Atmosphäre:	80%	-	-	80%
Urteil:	81%	-	-	81%
Preis (DM):	99,-	-	-	119,-

Für Experten

Amiga HD-Installation (oder viel Disk-Wechselei) und deutsche Anleitung bieten beide Teile, den ersten gibt's sogar komplett in deutsch.

ST Teil eins ist bereits vergriffen, Teil zwei noch in Vorbereitung.

C64 Teil eins ist vergriffen, Teil zwei nicht geplant — im Ergebnis also null.

PC Beide Teile erhältlich, beide sind komplett in deutsch.

FUTURE WARS
TIME TRAVELLERS

BARGON ATTACK

Wo mögen hier nur die Fenster sein? (VGA)

Noch ahnt er nichts... (VGA)

Etwa drei Jahre und viele Liter Weißbier flossen schon die Isar hinab, seit der französische Softwarehersteller Delphine sein erstes Cinematique-Adventure veröffentlichte. Keine Frage, daß wir Euch diesen SF-Klassiker weder vorenthalten können noch wollen.

Und das nicht nur wegen der praktischen Maus-Vollsteuerung namens Cinematique, die ja Ende der 80er Jahre noch für einiges Aufsehen gut war. Nein, auch sonst haben die Zeitreisenden so allerlei zu bieten — Zeitreisen zum Beispiel. Oder einen Fensterputzer, der das 43. Jahrhundert vor dem Angriff der Aliens zu retten hat. Zwar wird Mutter Erde zukünftig durch einen Schutzschirm vor Unbill bewahrt, doch den wollen die Außerirdischen von innen knacken, indem sie in diversen (vergangenen) Zeitepochen ihre Höllenmaschinen deponieren. Keine Frage, daß dem ein bis zwei Riegel vorgeschoben werden müssen! Was sollte unser Held schließlich noch putzen, wenn alles in Scherben fällt...

So scheucht man also einen ansprechend realistisch agierenden Invasorenschreck quer durch die Jahrhunderte sowie über schön gezeichnete und manchmal sogar animierte 3D-Screens, bei denen es des öfteren darauf ankommt, sich pixelgenau auf dem richtigen Platz zu stellen. Doch abgesehen von dieser etwas lästigen Eigenheit und den wenigen, meistens nicht gerade überwältigenden Actionsequenzen werden mit Hilfe des schnellen Aktionsmenüs eine Menge knobelniger Rätsel serviert, ehe unser Blauer Planet aus der kosmischen Gefahrenzone manövriert ist. Weil das durchaus seinen Reiz hat, die Geschichte stimmig ist und sich unter den Klängen sehr hübscher Musikstücke und gelegentlicher FX entwickelt, kann sich dieses Pauschaltouristen-Zeitreiseangebot auch heute noch sehen lassen. (jn)

Brauchbare Adventures mit schönem Intro, witzigen deutschen Texten, Zwischenmusiken und Sprachausgabe sind an sich nicht sooo ungewöhnlich — ungewöhnlich ist nur, daß dieses von Coktel Vision stammt, einem Hersteller, der bisher vornehmlich auf seichten Softsex abonniert war!

Der Held ist ein junger Computerfreak aus Paris, der sich gerade ein neues Ballergame eingelegt hat. Was er nicht ahnen kann: bei diesem „Spiel" führt jeder Treffer den Tod eines echten Alien herbei! Es handelt sich dabei um die Bewohner des Planeten Bargon, und die sind verständlicherweise schon zur Gegenoffensive übergegangen — klammheimlich landen sie auf der Erde und verstecken sich einstweilen, bis genügend von ihnen für eine Invasion zusammen sind.

Der Spieler düst nun kreuz und quer durch Paris, wobei ihm das Programm ganz nebenbei die Sehenswürdigkeiten der Stadt vorführt. Die kinderleicht zu bedienende (Maus-) Steuerung ist der von Lucas Arts sehr ähnlich und gibt somit auch Einsteigern alle Chancen; nur auf tiefschürfende Gespräche und eine Verbenliste muß man verzichten. Das fällt aber nicht schwer, zumal man hier auf viele Gags und allerhand skurrile Typen trifft, während man sich Bild für Bild vorwärtskämpft. Darunter ist auch ein gewisser Sark von der „Reformkirche für kosmische Partnerschaft", der dem Helden schließlich zu einer Reise auf den Planeten Bargon verhilft. Dort findet dann der hochexplosive Showdown statt, die Welt ist gerettet und das alles in allem sehr unterhaltsame Spiel somit aus.

Bis dahin durfte man sich über teilweise köstliche Animationen freuen und über den stur linearen Aufbau der eher schlichten Rätsel ärgern — summa summarum ein nettes SF-Adventure für Neulinge im Gewerbe. (C. Borgmeier)

Future Wars
Delphine

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	73%	72%	-	74%
Sound:	72%	70%	-	72%
Atmosphäre:	75%	74%	-	75%
Urteil:	71%	70%	-	71%
Preis (DM)	69,-	69,-	-	89,-

Für Fortgeschrittene

Bargon Attack
Coktel Vision

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	78%	77%	-	79%
Sound:	75%	73%	-	76%
Atmosphäre:	79%	79%	-	79%
Urteil:	78%	78%	-	78%
Preis (DM)	79,-	79,-	-	89,-

Für Anfänger

Zwar ist dieses beeindruckende Grafikadventure von Infogrames keine Filmumsetzung, trotzdem kennt man die Story bereits aus dem Kintopp: In einem gigantischen Vergnügungspark der Zukunft laufen die Androiden Amok!

ETERNAM

Während Filme wie „Westworld" bzw. dessen Nachfolger „Futureworld" aber nur mit irdischen Horrorvisionen aufwarten können, entführt uns das Spiel zu den fünf Inselkontinenten des Planeten Eternam. Hier entsteht gerade ein phantastischer Lunapark, der seinen Besuchern (wie in den Movies) einen tollen Abenteuerurlaub als Ritter, Pharao oder Musketier verspricht. Dumm ist nur, daß die eingeborenen Dragoons mit reichlich Feuerwasser getränkt werden mußten, bevor sie ihre Welt per Unterschrift an die Freizeit-Company abtraten. Nach dem Kater fühlten sie sich schwer geflippt und schleusten mit Hilfe des Bösewichtes Michel Noke einen Virus ins Kontrollsystem der Hi-Tec-Anlage. Wie gut daß Superheld Don Jonz gerade zur Stelle ist, um zu retten, was immer zu retten sein mag...

Donny beginnt seinen Streifzug durch sämtliche Eternam-Epochen auf der recht harmlosen Mittelalter-Insel, die genau wie alle anderen Eilande (von der Steinzeit bis zur Space-Ära) viele witzige, aber nicht allzu schwere Rätsel und schrille Situationen für ihn bereithält. Aber nicht nur schräge Gags wie z.B. der gewaltige Muskelprotz, der nur zu besiegen ist, indem man den Gummizug seiner Hose kappt, sorgen hier für Laune — die optische Präsentation ist einfach traumhaft! Am ehesten läßt sich die Grafikflut wohl als gelungene Mischung aus den 3D-Routinen von „Drakkhen" und spielfilmartigen Cartoon-Szenen à la „Space Ace" beschreiben: Der Held wandelt durch eine phänomenal schnelle und realistische Hügellandschaft mit Tag/Nacht-Effekt, interviewt jedermann im Multiple Choice-Verfahren, erforscht das Innere von Häusern im Stil von „Indy" (Seitenansicht), schießt gräßliche Biomonster ab, die ihm der infizierte Hauptcomputer auf den Hals hetzt, und begegnet irgendwann gar den Eternam-Programmierern persönlich.

Der „Hosenmatz"

Ist Don gesund, freut sich der Hund...

Interessanterweise wird das gesamte Game per Tastatur gesteuert — und zwar ausgesprochen komfortabel! Die viereinhalb Shortcuts zur Ansteuerung der Icons hat man sofort intus, und die Pfeiltasten scheuchen unseren Digi-Don schneller durchs Gebüsch, als jede Maus es könnte. Auch das Inventory mit Rollenspiel-Touch ist auf diese Weise bequem zugänglich, [illegible] wie dem schwerfälligen 3D-Fenster für langsamere Rechner oder der regelbaren Lautstärke von Musik und FX. Zwar tönt es generell nur in AdLib-Qualität aus den Boxen, aber das flott rhythmisch und mit allen Schikanen, die der antiquierten Soundkarte zu entlocken sind. Auch wenn die akustischen Effekte da nicht ganz mithalten können, ändert das doch wenig am Fazit: Eternam ist originell, motivierend und prachtvoll anzusehen! (jn)

Eternam
Infogrames

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	89%
Sound:	-	-	-	77%
Atmosphäre:	-	-	-	89%
Urteil:	-	-	-	88%
Preis (DM):	-	-	-	119,-

Für Fortgeschrittene

PC

Leider wird der Spaß wohl auf die IBM-Kompatiblen beschränkt bleiben. Sie sollten über eine VGA-Karte, zumindest 16 MHz und 640KB RAM verfügen.

Der kosmische Digi-Dämon, den Palace Mitte des Jahres 91 auf alle 16-Bitter losließ, gab sich traditionsbewußt: Optisch war das SF-Spektakel eher karg ausgefallen, umso mehr Wert hatte man auf die teilweise recht witzigen Screentexte gelegt.

Wer also die Story des bekannten Comic-Autoren Alan Grant („Judge Dredd") so richtig genießen will, sollte im Englischunterricht gut aufgepaßt haben — dann wird ihm auch schnell dämmern, daß unserem Universum die Übernahme durch den Erzübelgrimm Demoniak droht. Soll den Eroberungsgelüsten seiner finsteren Horden aus einer anderen Dimension noch Einhalt geboten werden, muß eine (derzeit leider dreigeteilte) magische Bombe her. Und wer sonst könnte den Zauberknallfrosch beschaffen, wenn nicht das unschlagbare Team aus Doc Cortex, vier Superhelden mit „zündenden", „zauberhaften" bzw. telepathischen Fähigkeiten und einem lebenden Raumschiff?

Die Rettung von Sonne, Mond und Sternen geschieht mit Hilfe der Tipp-Klaviatur und eines ausgefuchsten Parsers — soweit, so gewöhnlich. Das Gameplay zeigt sich aber von einer ganz anderen Seite: Das Kampfsystem wurde den klassischen Rollenspielen entlehnt, und man kann *jeden* der über 50 herumstreunenden Charaktere übernehmen und steuern! Das klingt nicht schlecht, führt aber leicht zu babylonischer Verwirrung, zumal die Rätsel hier nicht eben von der simplen Sorte sind.

Visuell werden ein Intro, recht hübsche, aber arg wenige Bilder und ein sehr übersichtlicher Screenaufbau geboten, akustisch hat man nach der kurzen Titelmelodie schon fast alles gehört, was es zu hören gibt. Trotzdem, Englisch- und Tüftel-Profis werden ihren Spaß haben, Abenteuer-Neulinge sollten die Dämonen-Invasion jedoch links liegen lassen. (jn)

Demoniak
Palace

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	48%	48%	-	48%
Sound	13%	32%		23%
Atmosphäre	59%	59%	-	60%
Urteil	62%	62%	-	62%
Preis (DM)	89,-	49,-	-	49,-

Für Könner

Vergangene Weihnachten legte Gremlin den Amigianern und ST-Usern ein Text/Grafik-Adventure im Klassik-Look auf den Gabentisch. Trotz der herrlich zynischen Story um einen abgehalfterten Sternenkapitän hielt sich die Begeisterung der hiesigen Abenteurer in Grenzen...

...was vermutlich daran lag, daß das Spiel nie in deutscher Sprache erschienen ist. Schade eigentlich, denn diesen (Anti-) Helden muß man einfach mögen: Jonah Hayes besitzt einen kosmischen Seelenverkäufer, Charme, Witz, den übelsten Ruf jenseits des Spiralarmes und ein notorisch leeres Bankkonto. Da kommt ihm das Angebot, mal eben eine heiße Fracht zur Erde zu schmuggeln, natürlich gerade recht — es beginnt ein schweißtreibender Wettlauf gegen die Zeit, kleingeistige Zöllner, explodierende Bordcomputer und andere Wunder der Natur. Sobald sich unser Space-Desperado dann mitsamt dem Kampfdroiden (die illegale Ladung) vom Acker gemacht hat, und endlich wieder den Staub der Milchstraße unter den Antriebsdüsen spürt, geht der Zoff erst richtig los...

Der Parser ist verständig, die Rätsel sind knobelig, und wer möchte, darf zwischendurch ein paar kleine Action-Puzzles lösen. Ja, steuerungstechnisch gehört die schräge Fracht sogar zu den besonders durchdachten Vertretern ihrer Art: Unter anderem werden Tastaturbedienung, ein trickreiches Iconsystem und ein „Autopilot" für längere Fußmärsche im Raumschiff geboten. Dafür schaut das Programm optisch eher düster aus dem Monitor, denn die paar animierten Zwischenbilder können kaum über den tristen Hauptscreen mit seinen öden Digi-Portraits hinwegtrösten. Auch das bißchen Sound reißt keinen Captain vom Kommandositz, aber wem es mehr um innere Werte geht, der liegt bei Suspicious Cargo richtig — sofern er über solide Englischkenntnisse verfügt. (jn)

Suspicious Cargo
Gremlin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik	40%	39%	-	-
Sound	31%	30%		-
Atmosphäre	74%	74%		-
Urteil	68%	68%		-
Preis (DM)	89,-	69,-	-	-

Für Geübte

Gestatten, mein Name ist Raumschiff Proteus!

Ab durch die Mitte! (Amiga)

Gewinnt das Abenteuer Eures Lebens: Der große Spiele-Distributor Leisuresoft lädt zur Reise ins sonnige Kalifornien ein — wo wiederum der große Adventure-Spezialist Sierra zum Besuch seiner geheiligten Hallen einlädt!

SIERRA LEISURESOFT

King's Quest Competition

Das königliche Preisausschreiben!

Wer hätte noch nie davon geträumt, über den großen Teich zu düsen und Flugtickets plus Hotelaufenthalt gratis zu bekommen?! Zumal der oder die Glückliche den Machern von „Larry", „Space Quest" und „King's Quest" mal persönlich bei der Arbeit über die Schulter gucken darf, den Filmstudios in Hollywood einen Besuch abstatten, sich den Yosemite-Nationalpark ansehen und und und?

Tja, die Chance auf diese abenteuerliche Bildungsreise ist wortwörtlich einmalig, dennoch brauchen auch „Stubenhocker" nicht neidisch zu werden: Es gibt noch mehr knackige Preise abzugreifen! Etwa ein CD-ROM-Laufwerk von Philips, das „PC Sound System" von Tecno Plus und natürlich etliche feine Sierra-Adventures. Ebenso natürlich ist, daß man solche Leckereien nicht ganz umsonst bekommt — wie Titel und Illustrationen schon vermuten lassen, drehen sich die Preisfragen um Sierras berühmte „King's Quest"-Reihe. Die Bilder auf dieser Seite stammen allesamt aus dem brandaktuellen sechsten Teil, aber um hier mitzumachen, sollte eigentlich das Studium des entsprechenden Tests zu Anfang des Hefts genügen...

Das heißt, nicht ganz: Von der Teilnahme ausgeschlossen sind Mitarbeiter des Joker Verlages, von Sierra und Leisuresoft, sowie natürlich der Rechtsweg (der Amtsweg ist ja immer ausgeschlossen). Ebenfalls schlechte Papiere haben all jene, deren Kärtchen mit den hoffentlich richtigen Antworten den Einsendeschluß am 28. Februar 1993 verpassen; zudem muß man für die Reise leider mindestens 18 Jahre alt sein — alles weitere klären wir dann mit dem Gewinner persönlich. War noch was? Richtig, gebt doch bitte (wegen der Games) Euer Computersystem auf der Karte an; wir wünschen Euch abenteuerlich viel Glück!

Die Preise

1. Preis: Eine Woche Amerika
2. Preis: Ein CD ROM-Laufwerk & „King's Quest V"
3. Preis: Ein PC Sound System
4. — 10. Preis: Je einmal „Laura Bow 2" (PC) oder „Larry V" (Amiga)

Die Preisfragen

1. Wer hat die „King's Quest"-Serie entworfen?
2. Nenne drei Charaktere aus der „King's Quest"-Serie!
3. Wie lauten die Untertitel von „King's Quest I-V"?
4. Wo lebt die königliche Familie?
5. Schreibe in weniger als 15 Worten, was Dich an den Sierra-Spielen reizt!

Die Adresse

Joker Verlag
„King's Quest Competition"

Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

KINO & BUCH

KINO & BU

CH

Wie unschwer zu vermuten, kommen wir jetzt zu einem Lieblingssport der Softwareproduzenten — dem Umsetzen möglichst namhafter Film- und Buchvorlagen. Natürlich sind auch hier wieder ganz überwiegend Fantasy- und SF-Stoffe vertreten, aber das kennen wir ja bereits. Ebenso natürlich beschränkt sich die Begeisterung für Lizenzversoftungen nicht auf das Adventure-Genre, man findet sie praktisch in jedem Bereich der Computerunterhaltung. Und am allernatürlichsten ist wohl, daß solche Umsetzungen für ihren Schöpfer unbestreitbare Vorteile mit sich bringen: Man braucht sich den Kopf bezüglich einer griffigen Story nicht mehr zu zerbrechen und kann vor allem gleich mit einem zugkräftigen Namen aufwarten. Warum sich dann überhaupt mühselig mit einer reinen Eigenentwicklung profilieren? Tja, weil Umsetzungen halt auch ein bis zwei Haken haben...

Haken Nummer eins ist, daß der geistige Schöpfer natürlich Geld sehen will, ehe er sein OK zur Versoftung gibt — bei wirklich berühmten Vorlagen nehmen die Lizenzgebühren Ausmaße an, die sich eine kleinere Company überhaupt nicht mehr leisten könnte. Haken Nummer zwei ist der schlechte Ruf, den Lizenzversoftungen unter Kennern der Materie genießen. Und der kommt nicht von ungefähr, soll mit dem bekannten Namen doch oft wirklich nur die schnelle Mark gemacht werden. Sei es nun mit Vorsatz, oder weil nach Abwicklung des Titel-Deals einfach nicht mehr genügend Kohle für ein vernünftiges Programm übrig geblieben ist, besonders bei Actionspielen wird dem Käufer letztlich vielfach nur eine hingeschluderte „Versoftung" serviert. Aber was für Arnold und andere Digi-Muskelmänner gilt, muß ja nicht zwangsläufig auch für Adventures richtig sein — tatsächlich findet man in diesem Genre traditionell die besten Lizenz-Games!

Bereits in der Computer-Steinzeit (also plusminus 1985) flimmerten so ansprechende Abenteuer wie z.B. die TV-Adaption „The Dallas Quest" über die Monitore von C 64 und Atari XL. Etwa zeitgleich mit diesem witzigen und eigenständigen Spiel rund um J.R. und Konsorten erschienen auch „The Hobbit" und „Fahrenheit 451", ebenfalls beides Umsetzungen von Buchvorlagen. Während das auf Tolkiens „Der kleine Hobbit" beruhende Adventure genau wie die Dallas-Saga noch mit einem Zweiwort-Parser und bescheidenster Grafik auskam, heimste die sehr viel komplexere Versoftung von Ray Bradburys berühmtem Klassiker der SF-Literatur (der übrigens von Francois Truffaut auch verfilmt wurde) jede Menge Lorbeeren für tolle Grafiken ein. Apropos: Es liegt in der Natur der Sache, daß Umsetzungen populärer Vorlagen erst mit dem Aufkommen der Grafikadventures ein rundum passendes Medium vorfanden, wenngleich ja schon Infocoms Textadventure „Hitchhiker's Guide to Galaxy" auf dem gleichnamigen Roman von Douglas Adams beruht.

Daher brach der Lizenz-Sturm auch erst richtig los, als Amiga und ST die Bühne betraten und der PC sich langsam vom reinen Rechenknecht zum Entertainer mauserte. Eine Vorreiterrolle kam hier gleich in doppelter Hinsicht der umstrittenen Digitalversion der französischen Comieserie „Reisende im Wind" zu: Erstens war das Game für praktisch alle gängigen Computersysteme erhältlich und zweitens gewissermaßen der Prototyp vieler neuzeitlicher „Präsentations-Adventures" — Unmengen an überwältigender Grafik, aber nur wenig Gameplay. Mit „Indiana Jones and the Last Crusade" wurde der Sturm dann Ende der 80er-Jahre zum Orkan, wollte doch plötzlich jeder Hersteller via Lizenz einen Megaseller landen. Ironischerweise handelt es sich aber beim Mann mit der Peitsche gar nicht um eine Lizenzproduktion im üblichen Sinne, es sei denn, George Lucas hätte sich die Rechte an der Figur selbst abgekauft...

Die Entwicklung gipfelte in der Schwemme von Buch- und Filmversoftungen, der wir uns derzeit gegenübersehen. Erfreulicherweise sind werkgerechte und technisch exzellente Übertragungen im Abenteuergewerbe mittlerweile schon fast zur Regel geworden, die Umsetzung von Fredrik Pohls Erfolgsroman „Gateway" ist da nur ein Beispiel von vielen. Ein anderes (und zwar ein ganz anderes!) wäre Gremlins humorvolle Versoftung des miesesten Films aller Zeiten: „Plan 9 from Outer Space". Die mit „Dallas Quest" so vielversprechend begonnene Tradition der TV-Adaptionen hat mit Electronic Arts' „Star Trek" einen neuen Höhepunkt erreicht, und Virgins „Dune" mixt sehr gekonnt und optisch beeindruckend die Elemente aus Frank Herberts mehrteiliger Romanvorlage und David Lynchs gleichnamigem Exzentriker-Movie.

Aber ob Ihr nun den Wüstenplaneten erkunden, Indys Peitsche schwingen und Alice ins „Wonderland" folgen wollt, oder ob es Euch eher William Gibsons Cyberpunk-Kultroman „Neuromancer" angetan hat — was nun folgt, sind Tests zu Spielen, die samt und sonders einen Pulitzerpreis oder doch zumindest das Prädikat „Besonders wertvoll" verdient hätten! (ja/ml)

INDIANA JONES III & IV

Bei der Erwähnung des Namens Georg Lucas bekommen Filmliebhaber und Adventure-Freaks gleichermaßen leuchtende Augen — und wenn es dann auch noch um Indy geht, strahlen sie wie Halogenscheinwerfer!

Indy III (Amiga)

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Zwei Spiele erschienen 1989 zum Kinohit mit Harrison Ford: Einmal das Kult-Adventure aus dem Konzern des amerikanischen Starregisseurs, zum anderen ein Actiongame von U.S. Gold, an das sich inzwischen niemand mehr erinnert. Lucas Arts (damals noch Lucasfilm Games) hingegen gelang es, mit Indy III nahtlos an unvergessene Erfolge wie „Maniac Mansion" und „Zak McKracken" anzuschließen. Wie es sich für eine gute Filmumsetzung gehört, entspricht die Handlung zwar im großen und ganzen der Leinwandvorlage, für Kinogänger bleiben aber immer noch genügend Rätsel zum Knacken übrig.

Unser Archäologe und Hobby-Detektiv wird vom Industriemagnaten Walter Donovan mit der Suche nach dem „Heiligen Gral" beauftragt, also jenem güldenen Kelch, von dem sich einst schon die Ritter der Tafelrunde Unsterblichkeit versprochen hatten. Zufälligerweise suchen gerade noch ein paar Leutchen nach dem Ding, nämlich die Nazis und Indys Papa, womit für Spannung & Dramatik schon mal gesorgt wäre. Per Tastatur oder besser Maus schicken wir jetzt also auch noch Dr. Jones auf die Reise, die ihn kreuz und quer über den halben Globus führt. Antike Tempelanlagen, Venedig, Berlin, ein Nazi-Schloß — je nach gewähltem Lösungsweg kommt man ganz schön rum in der Weltgeschichte. Diese Offenheit hinsichtlich der möglichen Vorgehensweisen entschädigt bis zu einem gewissen Grad auch die oft gehörte Kritik an den vielen Action-Einlagen: Wer sehr redegewandt und sehr, sehr clever ist, gelangt hier ohne jede Prügelei ans Ziel, zur Belohnung erhalten die Kopfarbeiter einen besonders hohen IQ („Indy Quotient"). Daß man gelegentlich mal ein Auto, Motorrad oder Flugzeug klauen und benutzen muß, läßt sich jedoch nicht vermeiden.

Wichtiger als jede Action sind aber ohnehin die Knobeleien, sobald Indy seinen von den Nazis entführten Vater gefunden hat, stehen sogar einige Rätsel an, die die beiden nur in Teamarbeit lösen können. Die Steuerung entspricht dabei dem bekannten Lucas-System mit zwölf anklickbaren (deutschen) Verben und Dialogen im Multiple Choice-Verfahren. Was die Präsentation betrifft, so ist sie zwar auch moderner vom dieselbigen verwendeten Nachfolger entfernt, aber gegenüber „Maniac Mansion" und „Zak McKracken" sind die Unterschiede unübersehbar — vor allem was Detailfreude, Grafik-Umfang und das ordentliche Scrolling angeht. Im Interesse eines zügigen Spielablaufs sollte man das Game daher tunlichst auf Festplatte installieren, eine Option, die lobenswerterweise auf allen Systemen zur Verfügung steht.

Indy III (ST)

Indy III (VGA)

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Drei Jahre später erschien dann dieses „Film-Adventure ohne Film-Vorlage", bei dem allerdings ein echter Drehbuchautor aus Hollywood für die Story und echte Schauspieler für die realistischen Bewegungen der Sprites sorgten. Auch diesmal hat unser Peitschenschwinger wieder Kummer mit den Nazis, die sogar an seinem Arbeitsplatz auftauchen, damit er eine geheimnisvolle Statue für sie öffnet. Kaum hat er ihnen den Gefallen getan, düsen sie mitsamt Statue Richtung Atlantis ab, weil sich dort eine irrsinnig interessante Substanz befinden soll, die in einem geheimnisvollen Zusammenhang mit der geheimnisvollen Statue steht. Keine Frage, daß Indy sofort losjagt, um all die vielen Geheimnisse zu lüften!

Ein echtes Novum im Adventure-Bereich waren und sind die verschiedenen, *deutlich* unterschiedlichen Lösungswege: Es steht ganz im Ermessen des Spielers, ob er über den Action- oder den Denk-Weg nach Atlantis kommen will, und ob er Indy lieber allein oder im Team mit seiner Jugendliebe Sophia Hapgood abenteuern läßt. So oder so kriegt man wieder viel von der Welt zu sehen — die rätselhafte Reise führt vom frostigen Norden Islands über

den südamerikanischen Urwald, die Wüste Algeriens und kretische Tempelanlagen bis zum sagenumwobenen Atlantis, wo die Handlungsstränge schließlich zusammenlaufen. Alles in allem sind es über 200 Räume, die durchgehend mit edelster VGA-Grafik und feinster Soundunterlalung aufwarten können. Dabei werden die Figuren perspektivisch richtig verkleinert und wieder vergrößert, wenn sie im Bild herumtatschen; außerdem hellt sich die anfänglich pechschwarze Grafik beim Betreten eines dunklen Raumes erst nach und nach auf, um die natürliche Anpassungsfähigkeit des menschlichen Auges zu simulieren.

Aber nicht nur die Detailbesessenheit der Programmierer ist beeindruckend, auch inhaltlich läßt die Geschichte an Komplexität und Ausgefeiltheit nichts zu wünschen übrig — ein Beispiel von vielen wäre, daß die Reaktionen von Indys Gesprächspartnern sehr stark von dessen (ruppigem) oder sanftmütigem) Verhalten abhängen. An der problemlosen „Click & Point"-Steuerung wurden nur Kleinigkeiten verändert, so ist die Zahl der Auswahl-Verben auf zehn gesunken, und die eingesammelten Gegenstände erscheinen nun als Mini-Grafiken im Inventory. Schade bei Indy IV ist allenfalls, daß dieser Meilenstein des Abenteurer-Gewerbes bis dato ausschließlich für den PC erhältlich ist. Eine ST-Umsetzung erscheint leider mehr als fraglich, die Hardwareträger mit Amiga dürfen dagegen noch hoffen. (C. Borgmeier)

Indy IV (VGA)

Indy IV (VGA)

Indiana Jones III
Lucas Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	69%	68%	-	70%
Sound:	63%	61%	-	61%
Atmosphäre:	82%	82%	-	82%
Urteil:	79%	79%	-	80%
Preis (DM):	89,-	89,-	-	119,-

Für Geübte

Indiana Jones IV
Lucas Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	88%
Sound:	-	-	-	68%
Atmosphäre:	-	-	-	94%
Urteil:	-	-	-	90%
Preis (DM):	-	-	-	119,-

Für Fortgeschrittene

Amiga Bis jetzt nur Indy III, für das man entweder eine Festplatte oder eine Ausbildung als Disk-Jockey braucht.

ST Praktisch dieselbe Situation wie am Amiga.

PC Indy III gibt's in deutsch und zwar unter EGA oder VGA, Indy IV vorläufig nur in VGA, aber mit voller Soundkarten-Unterstützung — die germanisierte Version ist gerade in Arbeit.

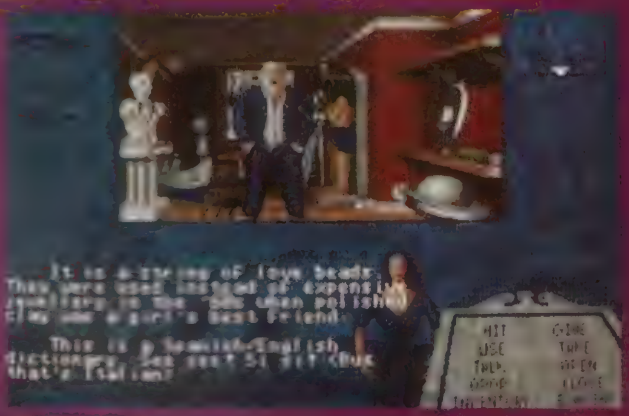
PLAN 9 FROM OUTER SPACE

Eigentlich geht es hier gleich um vier neunte Pläne: Der erste stammt von 1959 und gilt als schlechtester Film aller Zeiten, während es sich bei den drei anderen um mondäne Digitalversionen aus dem Hause Gremlin handelt.

Und die wiederum zählen fraglos zum Humorigsten, was (nur) 16Bit-Abenteurer je an ihren Rechner verfüttern durften. Dabei war der Kino-Flop seinerzeit bitter ernst gemeint: Ein Häufchen frustrierter Aliens hat nun bereits achtmal vergeblich versucht, die Erde zu erobern, jetzt greift man zum grauenhaften Plan 9 — mit drei wiedererweckten Leichen soll die Welt sozusagen zu Tode erschreckt werden! Aber nicht nur hinsichtlich der verblödeten Story, auch sonst brach die Zelluloidinvasion sämtliche Negativrekorde. So mußte ein Sperrmüllschreibtisch als Möblierung nahezu aller Örtlichkeiten einschließlich des Alien-Schiffes herhalten, und mittendrin wurde der verstorbene Hauptdarsteller (Dracula-Mime Bela Lugosi) durch einen anderen Schauspieler ersetzt, der sich fortan ein Cape vor's Gesicht hielt. Genützt hat's freilich nicht viel, war der Ersatzmann doch gut einen Kopf größer als der teure Verblichene...

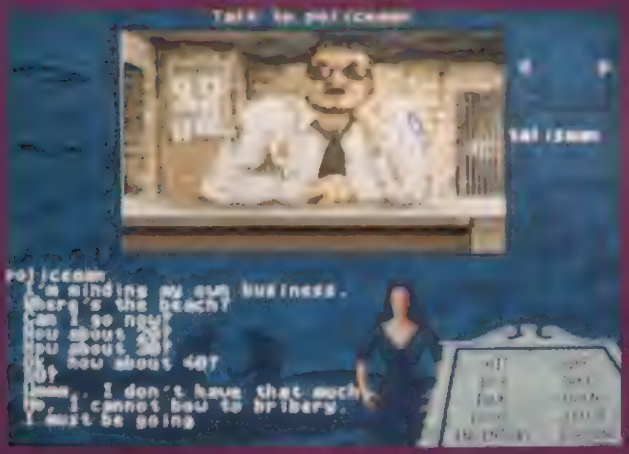
Mit viel Sarkasmus und noch mehr pechschwarzem Humor bastelte Gremlin nun aus dieser bemerkenswerten Vorlage ein vom Gameplay her eher konventionelles Adventure, bei dem es darum geht, die verschwundenen Filmrollen des cineastischen „Meisterwerks" aufzuspüren. Spitzzüngige und urkomische Kommentare gibt es hier im Kilobyte-Pack, und auch ein ewig gleicher Fettwanst in den verschiedensten Rollen ist für Lacher gut — auf die feine englische Art karikiert er das Requisiten-Elend des mittlerweile zum Kultstreifen avancierten Movies. Aufgebaut als Schnitzeljagd nach benötigten Gegenständen (Schlüssel, Kreditkarten, Adressen) entführt die Story den Spieler zunächst in die nähere Umgebung des Studios und schließlich bis in die weite Welt. Rio, Hong Kong und andere exotische Schauplätze warten auf den Rollen-Spürhund.

Auch rein technisch ist das Game dem Film um mehrere Spaßquotienten voraus, alle Locations präsentieren sich in recht großen, sehr hübschen und manchmal hervorragend animierten Grafiken, die ganz bequem per Maus examiniert und beklickt werden können. Darüberhinaus sind in punkto Optik noch das tolle Intro und die Digi-Sequenzen aus dem Filmoriginal erwähnenswert, man kann die gefundenen Rollen nämlich in einem Kino regelrecht anschauen. Mit Aktionsmenü, Inventory und dem Feld für Textausgaben läßt sich äußerst handlich umgehen, und selbst die gefällige Hintergrundmusik und die spärlichen, aber hochwertigen Effekte lassen nichts zu wünschen übrig. Ach ja: Eine deutsch untertitelte Videofassung des originalen Kintopp-Spektakels liegt jedem Spiel bei! (jn)



(Amiga)

(VGA)



Wild wogt der Walm (Amiga)

Plan 9 from Outer Space
Gremlin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	81%	80%	-	83%
Sound:	78%	75%	-	80%
Atmosphäre:	85%	85%	-	88%
Urteil:	83%	82%	-	85%
Preis (DM):	99,-	99,-	-	119,-

Für Geübte

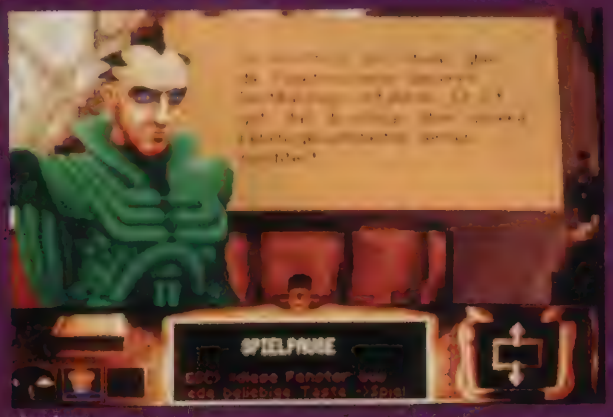
Amiga Wie alle Versionen komplett in deutsch. Die Optik wirkt eine Idee weniger lebendig und spritzig als beim PC.

ST Leichte Abstriche bei Grafik und Sound, sonst identisch zur Amigaversion.

PC Der schönste Plan. Alle Soundkarten, nur VGA, selbst bei 12 — 16 MHz kommen die Animationen noch prima rüber.

Bombastisch,was? (VGA)

Daß Frank Herberts SF-Saga um den Wüstenplaneten Arrakis sowie David Lynchs umstrittene Verfilmung Abenteuer ganz besonderer Art sind, wird niemand im Ernst bestreiten wollen. Etwas problematischer ist da schon die Einordnung von Virgins Versoftung ins Adventure-Genre.



(Amiga)

(VGA)

Letzten Endes kann Dune nämlich mit einer kräftigen Portion Strategie aufwarten, aber wer wird denn schon so pingelig sein? Über weite Strecken spielt sich das Game wie ein Adventure, also ist es auch eins! Zur Sache: In puncto Story hält sich das Programm zwar klugerweise nicht sklavisch an die berühmten Vorlagen, dennoch ist der Wiedererkennungseffekt recht hoch — man denke nur an den ekligen Film-Baron Harkonnen! Inhaltlich geht es darum, daß der galaktische Imperator mehr Spice braucht, eine für die Raumfahrt unerläßliche Droge. Sie wird von gewaltigen Sandwürmern produziert, und die gibt's nunmal nur auf Arrakis. Also schickt der Herrscher den jungen Paul Atreides zur Gewürzgewinnung auf den Wüstenplaneten — dummerweise sind die Harkonnen, ihres Zeichens alte Erzfeinde des Adelshauses der Atreiden, schon dort...

Erstes Ziel ist nun, nach Erkundung von Wohnpalast und unmittelbarer Umgebung (per Flugi oder Ritt auf dem Wurm) die ortsansässigen Fremen zur Spice-Ernte zu bewegen. Allerlei Minispiele wie die Beschaffung von Schutzanzügen stellen dann der Reihe nach auf dem Arbeitsplan, und später wäre daran zu denken, die Wüstensöhne zu militarisieren, um den Harkonnen eins überzubraten. Last not least ist es zur langfristigen Sympathiewerbung bei den Fremen sinnvoll und möglich, gewisse Landstriche der fargen Welt zu begrünen, und selbst eine Liebesgeschichte wurde eingewoben. Das alles entwickelt sich schon langsam und pflegeleicht, stets begleitet von Tips und Hinweisen aus dem Munde hilfreicher NPCs.

Schlicht faszinierend ist das Farbenfiebe, toll animierte Bildermeer, in dem der Spieler bei Dune schier zu ertrinken droht: Selten trug die Optik so sehr zu einer dichten Atmosphäre bei! Am PC meint man förmlich, den Sand aus dem Monitor rieseln zu sehen, und selbst die naturgemäß nicht ganz so bunte Amigaversion ist eine Augenweide. Nicht minder bombastisch gibt sich der Sound, eine geschlagene Stunde düster-gewaltige (und auch auf CD erhältliche) Musik dröhnt in veränderlicher Reihenfolge aus den Boxen. Ein weiteres Sonderlob hat sich die Handhabung verdient, denn neben der durchdachten Maus/Icon/Menüsteuerung können ohne Probleme auch Stick und Tastatur zum Zuge kommen.

Mag also auch die Langzeitmotivation aufgrund der etwas unflexiblen Storyführung fraglich erscheinen, wer sich die Abenteuer-Wüste besorgt, hat sicher nicht auf Sand gebaut! (jn)

(VGA)

Dune
Virgin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	85%	-	-	87%
Sound:	83%	-	-	83%
Atmosphäre:	84%	-	-	84%
Urteil:	82%	-	-	82%
Preis (DM):	109,-	-	-	139,-

Für Fortgeschrittene

Amiga Eine Festplatte wäre nicht schlecht, aber auch ohne hält sich die Wechselei der drei Disks in Grenzen — allerdings wird relativ häufig nachgeladen. Wie die PC-Version komplett in deutsch.

PC Läuft mit allen gängigen Soundkarten sowie VGA und EGA, zumindest 16 MHz sind schon zu empfehlen.

Es gehörte schon immer zu Oceans Firmenphilosophie, daß jede nur greifbare Filmlizenz automatisch versoftet wird. Daran halten die englischen Action-Spezialisten eisern fest, selbst wenn sie dafür erstmalig ins Adventure-Lager überwechseln müssen...

(Amiga)

Wer im Kino Zeuge war, wie Steven Spielbergs millionenschwerer Versuch, das Märchen von Peter Pan fortzusetzen, in die Hose ging, kennt die Hintergrundstory bereits: Der Schwarm aller Kinder ist mittlerweile erwachsen und ein erfolgreicher Anwalt, als ihn die Vergangenheit in Form seines alten Erzfeindes Hook einholt. Der Schurke entführt einfach die beiden Sprößlinge des in die Jahre gekommenen Helden, womit ihm nichts anderes übrigbleibt, als auf die Pirateninsel im Nimmerland zurückzukehren.

Als hilfreiche Reisebegleitung erweist sich die liebreizende Elfe Tinkerbell, schwirrt sie doch ständig um Peterchen herum und gibt ihm auch mal heiße Tips. Die kann er gerade anfangs gut gebrauchen, denn die ersten Rätsel sind hier zugleich die schwersten — weil sie sich weniger stark an der Filmhandlung orientieren als der spätere Knobelkram. Zunächst sollte sich der seriöse Familienvater mal mit den ortsüblichen Piraten-Klamotten ausstatten, was ihm vor allem wegen seines unstandesgemäßen Hangs zu Taxis, Scheckkarten und anderen Annehmlichkeiten des modernen Lebens schwer fällt. Aber mit der Zeit rafft er das schon, im weiteren Verlauf lernt er dann sogar das Fliegen, und spätestens beim großen Showdown mit Hook ist er wieder ganz der Alte.

Die witzig animierte Grafik orientiert sich unübersehbar an „Monkey Island", ohne jedoch ganz dessen Klasse zu erreichen. In punkto Scrolling und Nachladezeiten wird man allerdings besser bedient, auch die Musik- und FX-Begleitung ist vorzüglich gelungen. Die Handhabung im Nimmerland tendiert mit ihrer pflegeleichten Maus/Icon-Steuerung ebenfalls stark Richtung Affeninsel, nur ein paar Kleinigkeiten wurden teils besser, teils schlechter gelöst. Ein bißchen umständlich ist z.B. die Bedienung des (scrollenden) Inventorys, genau wie das Multiple Choice-Gequatsche; man erfährt hier auch nichts über die Gegenstände, die man mit seinem Mauszeiger bestreicht. Andererseits kommt man mit den fünf Icons (Schauen, Sprechen, Nehmen, Geben, Benutzen in drei Varianten) im Schlaf zurecht, und die Screenanzeige für den aktuellen Stand im Konkurrenzkampf zwischen Hook und Peter ist auch nicht zu verachten.

Ist gut abgekupfert also schon halb gewonnen? Fast, denn was die Komplexität im allgemeinen und die Rätsel-Logik im speziellen betrifft, ist der Lucas-Pirat dem Genre-Newcomer halt noch eine Schiffslänge voraus. (mm)

(Amiga)

Hook

Ob die Sache einen Haken hat? (VGA)

Hook
Ocean

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	75%	74%	-	75%
Sound:	72%	70%	-	68%
Atmosphäre:	74%	74%	-	74%
Urteil:	73%	72%	-	73%
Preis (DM):	65,-	69,-	-	99,-

Für Geübte

Amiga Mindestens 1MB erforderlich, trotz der drei Disks keine HD-Installation möglich, lückenhafte Anleitung.

ST Entspricht in etwa der technisch guten Amigaversion.

PC Unterstützt VGA, alle Soundkarten sowie Maus oder Joystick und läuft auf allen Rechnern sehr schnell. Ein Readme-File ergänzt die Anleitung, die deutsche Übersetzung der Screentexte hat aber so ihre Tücken.

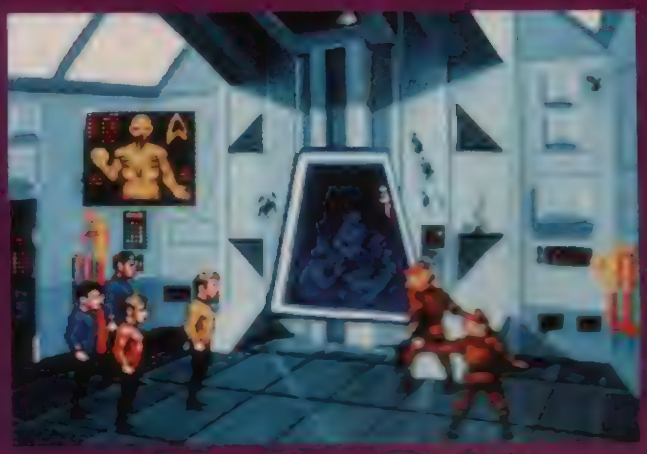
Wie die Zeit vergeht — da wurden Captain Kirk und seine Mannen heuer doch tatsächlich 25 Jahre alt! Das heißt, in natura sind sie inzwischen bereits im besten Rentenalter, aber das sieht man ihren Digi-Klons schließlich nicht an…

25TH ANNIVERSARY STAR TREK

Was anno 1967 als TV-Serie mit kleinem Budget seinen Anfang nahm, mauserte sich bald zu einem weltweiten Phänomen: Mittlerweile treiben Spock, Pille und Co. in ungezählten Romanen, Kinofilmen und Fanclubs ihr Unwesen: von den mehr oder weniger gelungenen Versoftungen (darunter auch PD) ganz zu schweigen. Und zum Jubiläum hat die Barden-Truppe von Interplay die gute alte Enterprise jetzt nochmal richtig aufpoliert!

Sieben nicht allzu schwere Missionen wollen hier der Reihe nach erledigt sein, z.B. machen da böse Dämonen eine friedliche Kolonie unsicher, und ebenso böse Piraten kidnappen dreisterweise einen Kreuzer der Föderation. Zur Lösung der Kleinquests darf Scotty jeweils eine vierköpfige Mannschaft unter Kirks Führung auf fremde Planeten bzw. fremde Raumschiffe beamen, und dort geht es dann in bunten und schönen 3D-Umgebungen zur Sache. Mit Hilfe der Maus und eines geschickt erdachten, wenn auch nicht gerade umfangreichen Icomsystems steuert man seine etwas ruckelig animierten Jungs durch die Bilder, um Objekte zu untersuchen („Was sagt der Tricorder, Mr. Spock?"), Items zu nehmen oder Schwätzchen im Multiple Choice-Verfahren zu halten. Und wer auf etwas mehr Action steht, braucht sich ebenfalls nicht zu sorgen: Raumschlachten gibt's kostenlos dazu.

Zwischen den bodenständigen Mini-Adventures findet man sich immer wieder auf der Brücke der Enterprise wieder, wo die vollzählig versammelte Kommando-Crew als „Iconträger" für die entsprechenden Funktionen dient („Auf den Schirm mit dem Klingonen, Uhura!").



Sind die Phaser auf Betäubung?(VGA)

Feind in Sicht!(VGA)

Sollte es zu einem der besagten Gefechte kommen, wird es von hier aus recht simpel über Maus oder Stick gesteuert, gelegentlich müssen auch die Phaser und Schutzschilde des Schiffes repariert werden — alles in allem etwa eine Spurausführung von „Wing Commander". Hat man schließlich einen Auftrag sowohl abenteuer- als auch actionmäßig erfolgreich (und ohne Verluste!) überstanden, winken zur Belohnung ein paar Erfahrungspunkte ohne praktischen Nutzen.

Mag das Spiel letztlich auch längst nicht so komplex sein, wie man das bei der chicen Präsentation mit der originalen TV-Musik und den berühmten Effekten (das Funkgerät piepst genau wie im Fernsehen…) erwarten würde, so vermag es den Fan dennoch zu begeistern — die Atmosphäre stimmt ganz einfach! Und verglichen mit dem bissigen Verbal-Schlagabtausch zwischen Dr. McCoy und Spitzohr Spock sind die Jungs von der „Next Generation" halt doch arge Langweiler… (jn)

Beam' uns rauf, Schrotty!(VGA)

Star Trek – 25th Anniversary
Electronic Arts/Interplay

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	80%
Sound:	-	-	-	74%
Atmosphäre:	-	-	-	80%
Urteil:	-	-	-	76%
Preis (DM)	-	-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

PC

Ohne HD und 286er bleibt die Enterprise im Hangar, alle gängigen Soundkarten werden unterstützt, alle Steuerungssysteme ebenso, und notfalls tut's auch EGA. Eine deutsche Version ist in Arbeit.

Frederick Pohls Sternenfahrer-Saga gilt in der dreiteiligen Buchform bereits als SF-Klassiker, jetzt schicken uns die Raumfahrer von Legend erneut Richtung Venus — mit dem kleinen Unterschied, daß wir nun selbst Hand anlegen müssen!

Gateway

(Super VGA)

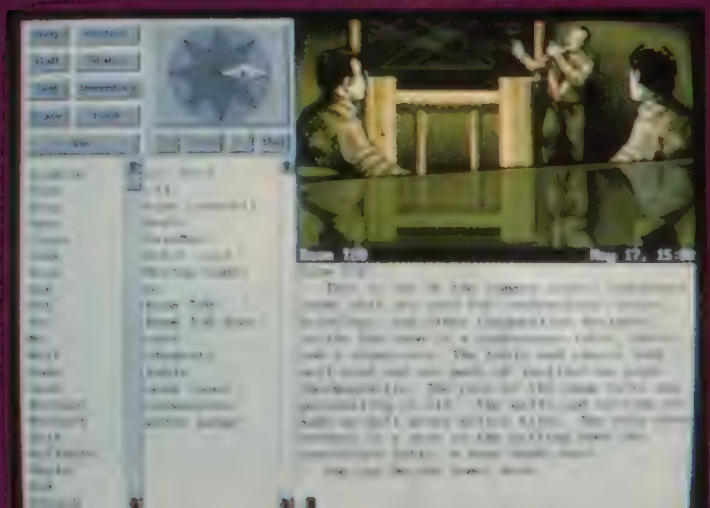
Die Zukunft hat uns also wieder, und im Jahre 2077 schwebt das Universum immer noch in höchster Gefahr. Menschliche Raumpiloten (darunter auch der Spieler) erkunden einen offensichtlich in großer Eile evakuierten Asteroiden, auf den sie bei ihrer Forschungsreise zufällig gestoßen sind. Mit den dort gefundenen Raumschiffen unternehmen sie einige Spritztouren in die nähere Umgebung und entdecken dabei Schildgeneratoren, die die ehemaligen Bewohner auf vier verschiedenen Planeten installiert haben. Damit sollte unsere Galaxis vor tödlichen Viren geschützt werden, aber dummerweise funktionieren die Dinger nicht mehr. Jetzt wird unserem Helden schlagartig klar, worin der Grund für die überstürzte Flucht bestand — und was er nun zu tun hat:

Mal eben vier Planeten besuchen, um dort die Schildgeneratoren zu reparieren, das wird dann aber doch etwas zu dünn für ein gestandenes Adventure; ergo gibt's hier noch zahlreiche Nebenquests, Puzzles, Strategie- und Geschicklichkeitseinlagen. Beispielsweise darf man durch ein verwickeltes Labyrinth laufen, sich mit kniffligen Wortspielereien abplagen oder eine Partie „Trivial Pursuit" wagen. Wie es sich gehört, hält das Abenteuer auch ein paar nichtlose Weltraummonster bereit, und die sind gar nicht ohne: Manche der Biester erscheinen anfangs unbesiegbar, erst wenn man sich ein bißchen näher mit ihnen und ihrer Lebensweise beschäftigt hat, lernt man ihre Achillesferse(n) kennen. Die Zeit spielt ebenfalls eine wichtige Rolle, da viele Personen nur zu ganz bestimmten Uhrzeiten hilfreich aufgelegt sind. Durch das fehlende Automapping geht jedoch manch wertvolle Minute beim Herumirren in den komplizierten Wegesystemen der Generatorenstationen verloren...

Sich mit der bereits aus der „Spellcasting"-Serie bekannten Benutzeroberfläche (Grafik- und Textfenster, Windrose, scrollbare Wörterlisten und diverse Menüs) anzufreunden, ist dagegen eine Sache von Sekunden. Auf Wunsch kann Gateway auch als reines Textadventure gespielt werden, was angesichts des gebotenen Wortwitzes gar nicht mal sooo abwegig ist — aber mit der Maus reist es sich halt deutlich komfortabler durchs All, und warum sollte man auf die hübschen Super VGA-Grafiken verzichten, wo sie doch nur ein Viertel des Screens beanspruchen? Von knackigen Rätseln über einwandfreies Gameplay bis zu netter Präsentation ist alles da, bloß der Sound klingt auf sämtlichen Karten nicht eben nach einem Symphonieorchester. Sei's drum, wer gut genug Englisch kann, findet in Gateway jedenfalls monatelangen Adventurespaß von wahrhaft kosmischen Dimensionen! (C. Borgmeier)

Futuristische Monster... (Super VGA)

Altbekannte Benutzeroberfläche... (Super VGA)



Gateway
Legend

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	74%
Sound:	-	-	-	61%
Atmosphäre:	-	-	-	84%
Urteil:	-	-	-	82%
Preis (DM)	-	-	-	119,-

Für Geübte

PC Zum flüssigen Spielen wird (mindestens) ein 386 SX empfohlen. Eine Fortsetzung ist bereits geplant, Umsetzungen für andere Systeme dagegen nicht.

WONDERLAND

Totgesagte leben länger: Wer im Jahre 1990 Text/Grafikadventures im allgemeinen und die Kultcompany Magnetic Scrolls im besonderen bereits abgeschrieben hatte, war zu früh auf der Beerdigung...

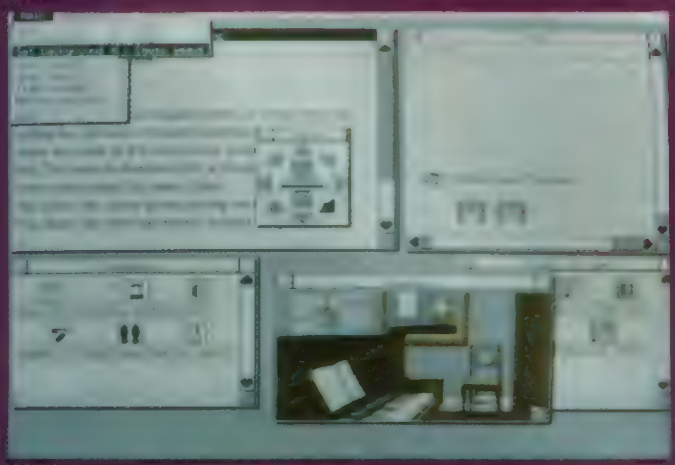
...denn die vermeintliche Leiche war munterer als je zuvor — Magnetic Scrolls' Versoftung des Kinderbuchklassikers von Lewis Carroll fand sich im Nu an der Spitze sämtlicher Game-Charts wieder. Und da gehörte sie auch hin, hatte Firmenchefin Anita Sinclair es doch tatsächlich geschafft, nach einer Kunstpause von einigen Jährchen das Genre wiederzubeleben!

Seinen kometenhaften Aufstieg verdankt das Spiel allerdings nur zum Teil der stimmig umgesetzten Geschichte der kleinen Alice, die im Wonderland ihrer Träume die skurrilsten Abenteuer erlebt. Ein weit größerer Anteil am Erfolg gebührt der damals revolutionären Benutzeroberfläche: „Magnetic Windows". Ähnlich wie Microsofts „Windows" bietet auch dieses System die Möglichkeit, sich einen individuellen Bildschirm zusammenzustellen. Die Fenster für den Text, die Grafik, das Inventory, die Automapping-Karte mit Go-to-Funktion, den Kompaß, die im jeweiligen Raum befindlichen Gegenstände und was es hier an Spielerleichterungen mehr gibt, können frei verschoben und gezoomt werden. Das so gebastelte Screen-Layout kann man speichern, die wunderhübschen und teilweise animierten Grafiken beklicken, es gibt eine Reihe von Pull-down-Menüs, und der Spieler hat die freie Wahl, ob er lieber via Maus abenteuert oder den exzellenten Parser per Keyboard auf die Probe stellt. Puristen, die sich für Letzteres entscheiden, finden zudem mehr Editierfunktionen als bei einer durchschnittlichen Textverarbeitung.

Nicht umsonst hat sich Magnetic Scrolls dazu entschlossen, auch älteren Adventures mit der neuen Benutzeroberfläche zu einem Comeback zu verhelfen — mehr darüber weiter hinten im Heft. Hier soll stattdessen lobend erwähnt werden, daß die Company ihrem guten Ruf gemäß viele, viele zum Teil zwar angeflippte aber stets logische Rätsel eingebaut hat. Wirklich überfordert könnte nur sein, wer des Englischen nicht mächtig ist, alle anderen finden ja eine genial konzipierte Help-Funktion, die dezente Tips ebenso liefert wie eine Komplettlösung. Kritik gibt's lediglich für den ausgesprochen dürftigen Musikeinlagen bestehenden Sound und die diversen Grafikmodi, welche nur am PC mit echter Farbenpracht aufwarten können. Ansonsten gilt: Wer sich Wonderland entgehen läßt, verpaßt eines der schönsten Adventures aller Zeiten! (mm)

Laß mich rein, Lurchi! (Amiga)

Ich glaub', ich steh' im Wald... (ST)


Hier macht „fensterln" Laune. (VGA)

Wonderland
Magnetic Scrolls/Virgin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	77%	77%	-	79%
Sound:	41%	38%	-	42%
Atmosphäre:	91%	91%	-	92%
Urteil:	87%	87%	-	89%
Preis (DM):	99,-	99,-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

Amiga Wer einen Flickerfixer besitzt, wählt Interlace, ansonsten hat man die Wahl zwischen platzfressendem LoRes mit 16 Farben und dem Med-Mod in S/W. Eine Festplatte ist gut, ein Megabyte RAM Grundvoraussetzung.

ST Läuft auch auf monochromen Bildschirmen und bereits ab 512K. Der Interlace-Modus fehlt hier zwar, dafür gibt's einen Gutschein für einseitige Disks.

PC Maus und Joystick sowie alle Grafik- und Soundkarten werden unterstützt, unter CGA gibt's allerdings keine Bildchen.

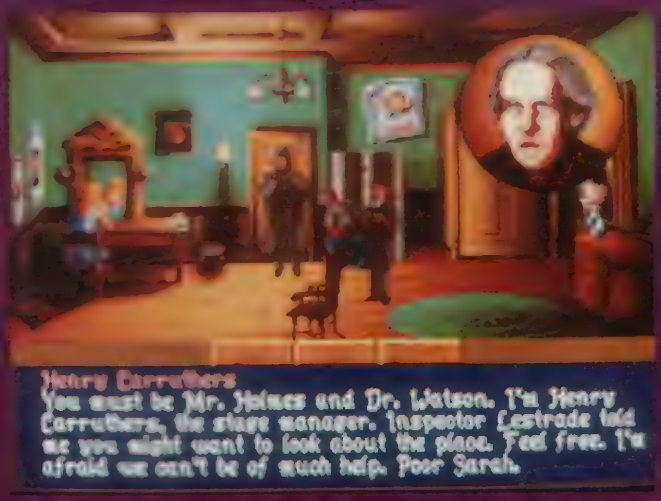
The Lost Files of Sherlock Holmes

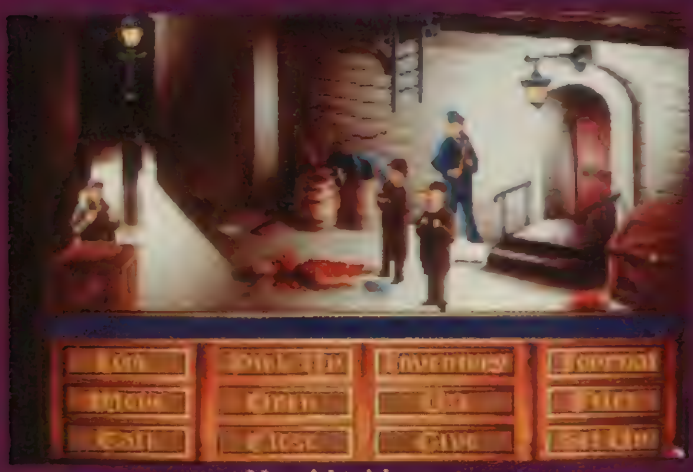
Zwar ist das Adventure-Genre ohnehin nicht arm an Ordnungshütern, doch der digitale Sherlock hat halt etwas, was Laura Bow und Sonny Bonds nicht haben — ein Vorbild in der Weltliteratur!

Ja, wer Arthur Conan Doyles pfeiferauchendes Mastermind nicht aus Buch, Film, Funk und Fernsehen kennt, muß schon einige Jahrzehnte auf bzw. hinter dem Mond verbracht haben. Auch am Monitor gab er bereits einige Gastspiele, darunter das Infocom-Textadventure „Sherlock" — allerdings sind diese Spiele samt und sonders längst vergriffen. Bei Electronic Arts hat man die Sherlockiaden nun gleich als Serie konzipiert, den Anfang macht vorliegender „Case of the Serrated Scalpel".

Diesem „zackigen Skalpell" fällt eines der leichten Mädchen Londons zum Opfer, was Scotland Yard sofort an Jack the Ripper denken läßt. Mr Holmes (natürlich in treuer Begleitung von Dr. Watson) denkt freilich bereits einen Schritt weiter, und der Spieler hoffentlich mit ihm. Dank eines bequemen Steuerungssystems über ein relativ schmales Menufeld im Stil von „Monkey Island" kann er sich jedenfalls ganz auf die Denkarbeit konzentrieren, bedächtig Items unter die Lupe nehmen und gediegene Unterhaltungen im Multiple-Choice-Verfahren führen. Übertriebene Hast war ja von jeher nicht der Stil des Superhirns aus der Baker Street, daher tragen auch die dreidimensionalen und vielfältig animierten VGA-Bilder eher zu einer beschaulich-viktorianischen Atmosphäre bei. Von flackernden Gaslaternen bis zum echten Londoner Regen ist alles vorhanden, was dezent gruselige Stimmung schafft, dazu können sehr gelungene Beschreibungen in nicht gerade einfachem Englisch.

Sieht nicht gut aus, die Kleine!





Man sieht sich um...

Ein wesentliches Element der nach und nach immer komplexer wendenden Story ist neben Watsons Notizbuch (in dem alle Verhöre getreulich verewigt sind) vor allem ein „magischer" Stadtplan der Themse-Metropole mit sämtlichen Örtlichkeiten, die einen näheren Blick lohnen könnten. Stößt man nun im Zuge der Nachforschungen auf weitere der insgesamt über 50 „Sehenswürdigkeiten", so überträgt das Programm sie zuverlässig in diesen praktischen Reiseführer. Wer dann von einer Adresse zur anderen will, klickt hier einfach das Ziel an — schon fährt der berühmte Detektiv in einer animierten Kutsche quer über die Karte. Wo er auch hinkommt, erwartet ihn beeindruckende Optik; darüberhinaus gibt's ein bombastisches Intro, in dem man der besagten Erdolchung beiwohnen darf. Bleibt der Sound, und der besticht durch 25 gut zur Handlung passende Musikstücke sowie allerlei distinguierte Sprachausgaben.

Was man dem verlorengegangenen Fall des großen Meisters ankreiden könnte, wäre allenfalls der Schwierigkeitsgrad, von dem sich echte Computer-Sherlocks doch etwas unterfordert fühlen könnten. Andererseits ist ja nicht jeder Sherlock auch ein Holmes... (jn)

The Lost Files of Sherlock Holmes
Electronic Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	85%
Sound:	-	-	-	83%
Atmosphäre:	-	-	-	80%
Urteil:	-	-	-	81%
Preis (DM):	-	-	-	109,-

Für Fortgeschrittene

PC

Wie es aussieht, bleibt die deutsch angeleitete Mörderhatz PC-Detektiven vorbehalten, die über zumindest 16 Mhz., VGA-Karte sowie Adlib- oder Soundblaster-Unterstützung verfügen sollten.

Als William Gibson 1984 sein gleichnamiges Erstlingswerk veröffentlichte, hatte das Orwell-Jahr sein Kultbuch gefunden. 1988 brachten die Daten-Cowboys von Interplay die Software dazu heraus und bewiesen damit lange vor „Star Trek", daß sie nicht auf Rollenspiele abonniert sind!

Genau wie das Buch wurde auch die 64er-Urversion mit Preisen, Lob und Auszeichnungen überhäuft, denn die „Bard's Tale"-Macher hatten ein wirklich zukunftsweisendes Grafikadventure abgeliefert. Der icongesteuerte Held befindet sich entweder im Lauf-Modus oder er

— redet mit anderen Personen in einem Multiple Choice-Verfahren der ausführlichen Art,

— kramt im Inventory,

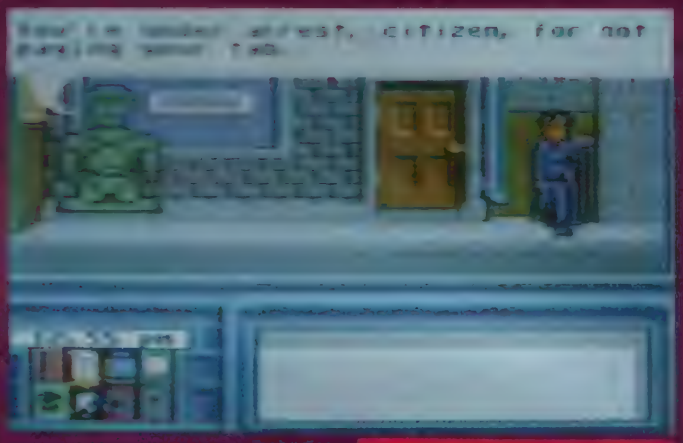
— bedient sich seiner futuristischen Skills wie z.B. „Debug", „Hardware Repair" oder „ROM Construct", wobei all diese Fähigkeiten mit Hilfe von (käuflichen) Chips „erlernt" werden müssen,

— nimmt die PAX-Dienste (Geldgeschäfte, Nachrichten etc.) in Anspruch.

Was solche PAX-Dienste sind, versteht man am besten, wenn man die Story des Spiels kennt: Wir befinden uns in Chiba City, einer höchst ungemütlichen Betonwüste des 21. Jahrhunderts, wo die Hotelzimmer Sarg-Größe haben und das Verscherbeln der eigenen Organe im Austausch gegen billige Plastikimitate an der Tagesordnung ist. Beherrscht wird sie von riesigen Konzernen, deren Computer-Netzwerke eine Art Sekundärwelt bilden, den berühmten Cyberspace. Den Kontakt zwischen diesem Daten-Reich und dem Alltags-Ghetto stellen die Cyberpunks mit ihren (Computer-) Decks her — je qualifizierter so ein Daten-Cowboy ist, umso größer sind auch seine Möglichkeiten, im Cyberspace ungeachtet aller Paßcodes „herumzureisen" und nicht bloß die üblichen (PAX-) Dienste zu benutzen.

Unser Held ist so ein Cyberpunk; als er eines Morgens in der Chatsubo Bar aufwacht, muß er feststellen, daß sein geliebtes Deck futsch und der Schlaf-Sarg gekündigt ist. Zu allem Überfluß dezimiert sich derzeit sein Freundeskreis auf recht mysteriöse Weise. Ehe man sich jedoch daran machen kann, dieses und die übrigen (äußerst knackigen!) Unterrätsel aufzuklären, gilt es zunächst einmal, das pure Überleben zu meistern: Geld will ebenso beschafft werden wie allerlei Paßwörter, Hard- und Software. Im weiteren Verlauf spitzt sich die Story dramatisch zu, nimmt jedoch überraschenderweise ein anderes Ende als die bekannte Romanvorlage...

Wen der happige Schwierigkeitsgrad und die erforderlichen Kenntnisse der englischen Sprache nicht abschrecken, der sollte diesen Cyberpunk-Klassiker mal antesten — selten war die Zukunft so morbide wie heute! (mm)



Kummer...(C 64)

...und Sorgen! (C 64)

Nichts wie Probleme... (Amiga)

Neuromancer
Interplay/ElectronicArts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	71%	-	68%	57%
Sound:	60%	-	72%	16%
Atmosphäre:	81%	-	81%	76%
Urteil:	79%	-	77%	70%
Preis (DM)	84,-	-	59,-	-

Für Experten

Amiga Hier wurde die schon animierte Grafik extra neu gezeichnet; auch die Maussteuerung ist viel flüssiger als der Joystick-Betrieb am 64er, 1MB ist allerdings Grundvoraussetzung.

C64 Angesichts der Entstehungszeit hervorragende Grafiken, die Soundbegleitung (Titelmusik von der Gruppe Devo) ist weit besser als am Amiga, bloß geladen wird viel und gern.

PC Nicht mehr erhältlich, weil restlos ausverkauft.

Entwarnung in Deutschland! Wir führen auch lustige Software zu HIMMLISCHEN PREISEN

Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

31,6% Nachlaß Nachlaß

Auf die empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller

31,6% Nachlaß Nachlaß

Programm		Amiga	IBM
1869	DV	68.37	82.04
A-Train		Vorb.	95.72
A.T.A.C.	DA	Vorb.	95.72
Aces of the Pacific	DV	Vorb.	82.04
Aces of the Great War	DA	61.52	75.20
Addams Family	DA	54.68	
Ashes of Empire		82.04	82.04
Another World	DA	54.68	61.52
Apidya	DA	47.84	
Aquaventura	DA	54.68	
Armour Geddon 2	DA	61.37	68.37
Airbus A 320		75.20	95.72
Airbus A 320	DA	88.89	95.72
BAT 2	DV	68.37	82.04
B-17 (Microprose)	DA	Vorb.	95.72
Bane o.t.Cosmic Forge	DV	68.37	68.37
Battle Isle	DV	68.37	82.04
Battle Isle Datadisc	DV	41.00	41.00
Birds of Prey	DA	68.37	68.37
Bitmap Bros.Vol.I	DA	54.68	54.68
Black Crypt	DV	54.68	68.37
Buck Rogers 2	DA	61.52	61.52
Bundesliga Man. Prof.	DV	68.37	68.37
Civilization	DV	78.62	95.72
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	95.72
Cool Croc Twins	DA	54.68	61.52
Conquest of the Longbow	DV	82.05	82.05
Cruise for a Corpse VGA	DV	61.52	68.37
Cyberblast	DA	41.01	
D-Generation	DA	41.01	68.37
Die Hard 2	DA	54.68	61.52
Dark Seed	DV	82.04	88.89
Dark Half		Vorb.	82.04
Darklands	DV	Vorb.	95.72
Der Patrizier	DV	68.37	82.04
Deliverance	DA	54.68	
Das Schwarze Auge	DV	68.37	82.04
Death Knights of Krynn	DV	68.37	61.52
Dune	DV	61.52	75.20
Die Kathedrale	DV	82.04	82.04
Discovery	DV	61.52	68.37
DoJo Dan	DA	54.68	
Dynablaster (mit Adap.)	DA	61.52	61.52
Eco Quest	DV	75.20	82.04
Elvira 2	DV	68.37	82.04
Elite Plus	DA	58.10	88.89
Eternam	DV		75.20
European Championship	DA	54.68	61.52
Epic	DA	61.52	75.20
Eye of the Beholder 2	DV	82.04	82.04
Falcon 3.0	DA		95.72
Fire and Ice	DA	54.68	
F-15 Strike Eagle 3	DA		95.72
Formula 1 Gr. Prix	DA	78.62	88.89
Gods	DA	54.68	68.37
Global Effect	DA	68.37	68.37
Global Conquest	DA	68.37	82.04
Grand Prix Unlimited	DA	Vorb.	68.37
Gunship 2000 VGA	DA	Vorb.	95.72
Heart of China	DV	68.37	82.04
Hexuma	DV	75.20	75.20
Heimdall	DV	75.20	75.20
History Line	DV	68.37	75.20
Hook	DA	54.68	75.20
Indiana Jones 3 Adv.	DV	61.52	68.37
Indiana Jones 4	DV	88.89	95.72
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA	54.68	
James Pond	DA	17.06	
James Pond 2 (Robocod)	DA	54.68	
Jim Power	DA	54.68	
John Madden Football 2	DV	58.10	68.37
Kaiser	DV	88.89	88.89
Kings Quest 5	DV	68.37	95.72
Les Manley Lost in L.A.	DV		68.37
Legend	DA	61.52	68.37
Leather Goddesses 2	DA	Vorb.	82.04
Leisure Suit Larry 5	DV	68.37	82.04
Lemmings	DA	54.68	68.37
Lemmings Data Disk	DA	41.00	47.84
Lemmings Boot + ADD ON	DA	54.68	61.52

Programm		Amiga	IBM
Links	DA	75.20	88.89
Links 386 Pro	DA		102.56
Lure of the Temptress	DV	61.52	68.37
Lord of the Rings 2	DA	68.37	68.37
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA	61.52	
Mad TV	DV	68.37	82.04
Mantis	DA		95.72
Manchester United Europe	DA	54.68	61.52
Maniac Mansion	DV	61.52	61.52
Mega lo Mania/First Sam.		61.52	
Might and Magic 3	DV	68.37	82.04
Might and Magic 4	DV		95.72
Microprose Golf	DA	78.62	78.62
Monkey Island	DV	68.37	82.04
Monkey Island 2	DV	82.04	82.04
Mr. Second Prize	DA	61.52	61.52
Nigel 3		Vorb.	82.04
Nemesis	DA	54.68	
Nick Faldo Plus	DA	61.52	68.37
Perfect General	DA	75.20	75.20
Prophecy of the Shadow	DA	Vorb.	82.04
Pinball Dreams	DA	54.68	54.68
Pinball Fantasies	DA	54.68	54.68
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82.04	95.72
Populous 2	DV	61.52	61.52
Pools of Darkness		68.37	68.37
Push Over	DA	54.68	61.52
Police Quest 3	DV	82.04	82.04
Project-X	DA	54.68	
Quest for Glory 2		82.04	82.04
Railroad Tycoon	DA	78.62	88.89
Rampart	DA	61.52	68.37
Realms	DV	61.52	75.20
Regent	DV	67.72	
Red Zone	DA	54.68	
Rex Nebular	DA	Vorb.	88.89
Risky Woods	DA	58.10	58.10
Rise of the Dragon	DV	82.04	82.04
Robocop 3	DA	54.68	Vorb.
Sensible Soccer	DV	54.68	
Shadow of the Beast 3	DA	61.52	
Shadowlands	DA	61.52	61.52
Silent Service 2	DA	78.62	78.62
Sim City/Populous	DA	61.52	75.20
Sim Earth		95.72	82.04
Startrek 25th Anniver	DA	Vorb.	68.37
Starflight 2	DA	54.68	68.37
Striker	DA	54.68	Vorb.
Space Max	DV	61.52	68.37
Special Forces	DA	78.62	88.89
Space Quest 4	DV	68.37	82.04
Space Shuttle	DV	75.21	109.40
Super Tetris	DA	68.37	78.62
Tennis Cup 2	DA	68.37	68.37
The Humans	DA	61.52	61.52
The Siege			68.37
Turrican 2	DA	13.64	
Ultima 6	DA	68.37	75.20
Ultima 7	DA		75.20
Ultima 7 kpl.deutsch	DV		95.72
Ultima Underworld	DA		82.04
Vroom	DA	54.68	
Vroom Data Disc	DA	34.16	
Vikings - Fields of Conq		54.68	82.04
Wayne Gretzky 2 Can.Cup	DA	54.68	61.52
Winter Challenge	DA		75.20
Wizkid	DA	54.68	
Wizardry 7	DA		Vorb.
Wing Commander	DV	75.20	47.84
Wing Commander 2	DV		82.04
Wing Commander 2 Op . 1	DA		41.00
Wing Commander 2 Op . 2	DA		41,00
Wolfchild	DA	54.68	
Wonderland		61.52	68.37
Zack McKracken	DV	61.52	61.52
Zool	DA	54.68	

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Konsolen		
Game Gear		
Grundgerät m. Columns	DA	259.95
Ax-Battler	DA	55.96
Chessmaster	DA	63.96
Donald Duck Lucky D.	DA	63.96
Dragon Crystal	DA	55.96
Factory Panic	DA	55.96
G-Loc	DA	55.96
Halley Wars	DA	63.96
Joe Montana Football	DA	63.96
Mickey Mouse	DA	63.96
Ninja Gaiden	DA	63.96
Olympic Gold	DA	71.96
Out Run	DA	63.96
Pengo	DA	47.96
Pro G Tester	DA	47.96
Shinobi	DA	63.96
Slider	DA	63.96
Solitaire Poker	DA	63.96
Sonic the Hedgehog	DA	63.96
Space Harrier	DA	55.96
Super Monaco G P	DA	47.96
Wonderboy	DA	47.96
Woodypop	DA	47.96
World Class Leaderb.	DA	63.96
Lynx 2		
Grundgerät	DV	179.95
All Points Bulletin		63.20
Awesome Golf		63.20
Chequered Flag		55.20
Klax		63.20
Ninja Gaiden		63.20
Paperboy		63.20
Rampage		63.20
Road Blasters		63.20
Rygar		63.20
Shanghai		63.20
Stun Runner		63.20
Toki		63.20
Viking Child		63.20
Warbirds		55.20
Xybots		63.20
Mega Drive		
Grundgerät o.Spiel	DV	259.95
Beast Wrestler		89.96
EA-Hockey	DA	103.96
Golden Axe 2	DA	95.96
Kid Chameleon	DA	95.96
Olympic Gold	DA	103.96
Zubehör: PC,Amiga		
Joyst.Analog Xtra		79.95
Joyst.Comp Pro Star blau		35.95
Soundblaster 2 0		229.95
Soundblaster 2.0	DV	254.95
Soundblaster Pro 3.0	DV	429.95
386 DX,33MHZ,4 MB RAM,40 MB Festplatte, VGA Monitor,1× 3.5 LW/ 1× 5.1/4 LW Preis komplett	DM	2699.00
wie oben jedoch 486DX,33MHZ Preis komplett	DM	2995.00
Laufwerke zu erbarmungslosen Preisen		
Teac PC 3.5" 1.44MB	DM	115.95
Teac PC 5.25" 1.2MB	DM	129.95
Festplatten:		
Seagate 106 MB 15ms	DM	499.95
Conner 212 MB 16ms	DM	999.95

Auf alle Computerspiele in unserem Programm...
Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari St, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga Joker-Wertungen unter „Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns. Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00
99,00 × 0,684 = **67,72**

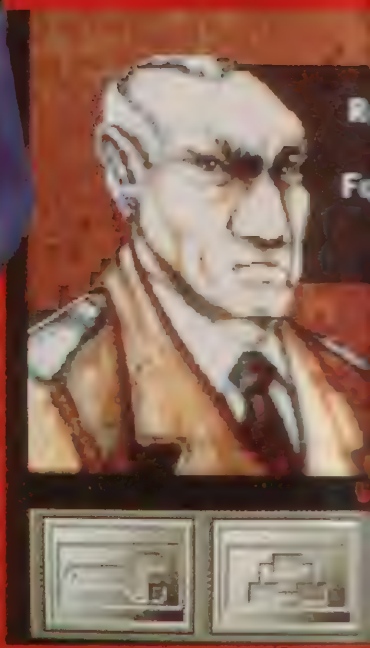
Vorteile für Euch

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.**

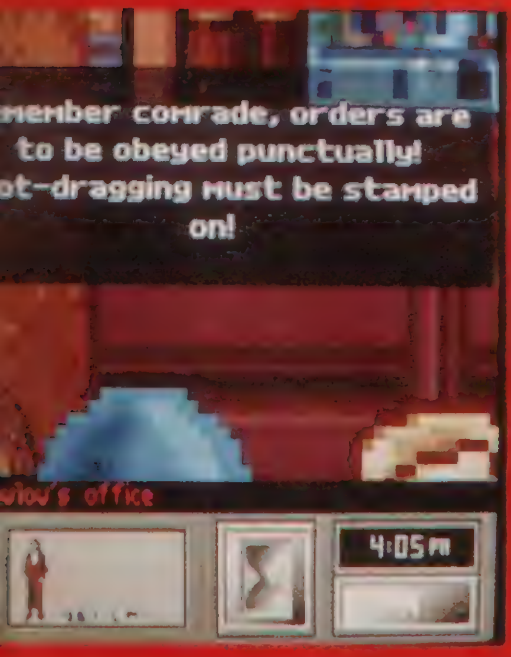
SEX & CRI


When you look at the passport, you realize that there is nothing written as to your nationality.


LEATHER GODDESSES



ME



Was die Trivialliteratur zusammengefügt hat, das soll der Redakteur nicht scheiden: Bereits seit Ewigkeiten bemüht sich die Unterhaltungsindustrie in Form unzähliger Bücher und Filme, den (männlichen) Konsumenten mit einer brisanten Mischung aus (weiblichen) Körper-Reizen und Krimi-Spannung bei der Stange zu halten — Sex & Crime hat sich dafür längst als feststehender Begriff etabliert. Sowohl es die Computerunterhaltung im allgemeinen und die Adventures im speziellen angeht, haben wir es hier aber mit komplexeren zusammenhängenden Unterpunkten zu tun. Wie praktisch für uns, können wir so doch die gewohnte Aufteilung beibehalten. Auf den folgenden Seiten erwartet Euch daher zunächst digitale Leibesertüchtigung der entspannenden Art, dann kommt die digitale Leibesvernichtung der spannenden Art...

Hier und jetzt wollen wir unser Augenmerk aber zunächst auf die Computer-Krimis richten, schließlich waren Detektiv-Adventures schon an der Tagesordnung, als sexuelle Freizügigkeit am Monitor noch längst nicht als Selbstverständlichkeit galt. Ob es nun daran liegt, daß die Lösung von Kriminalfällen traditionell ein gewisses Maß an Knobelarbeit voraussetzt, oder ob es eher damit zu tun hat, daß Sex in Games bald immer weich am meisten Spaß versprochen ist dahingestellt — jedenfalls hatte Infocom bereits Mitte der 80er Jahre eine ganze Reihe von kriminalistischen Textadventures im Sortiment. Meist handelte es sich dabei um sogenannte „Closed-Door-Mysteries" im Stil von Agatha Christie (elf Verdächtige und zwölf Stunden Zeit), „Witness", „Suspect" oder „Deadline" waren ganz passable Beispiele.

Mit Aufkommen der Text/Grafik-Adventures setzte sich der Trend zum Krimi nahtlos fort, was sich an Spielen wie Telarium's „Perry Mason" oder dem famosen Yuppie-Verbrechen „Corruption" von Magnetic Scrolls unschwer überprüfen läßt. Besonders Activision tat sich schon anno 1986 mit Games für grafikbegeisterte C 64-Inspektoren hervor, galt es doch praktisch zeitgleich „Murder on the Mississippi" zu lösen und in „Borrowed Time" als Privatdetektiv Sam Harlow den Helden zu mimen (man beschte die dezente Namensverwandtschaft mit Raymond Chandlers klassischer Romanfigur Philip Marlowe?). Die „geborgte Zeit" hatte denn auch bereits erste Ansätze einer Menüsteuerung zu bieten, war also gewissermaßen ein Vorfahr von Mindscapes voll mausgesteuertem „Deja Vu", das ein Jahr später für den Mac und bald darauf auch für den Amiga erhältlich war. Ja, und dieses sehenswerte Grafikspektakel rund um Gangster und Gangsterin im Chicago der 30er Jahre mag wiederum auf die eine oder andere Art Sierras Einstieg in die „Police Quest"-Serie beeinflußt haben — und sei es nur, um sich durch eine mondäne Story im Stil von Miami Vice abzugrenzen.

So, nun aber genug der Kriminalistik, kommen wir zum guten alten Sex. Wie gesagt ist das Thema im Land der Computer-Abenteuer aber gar nicht so alt, von Steve Meretzkys Infocom-Lachnummer „Leather Goddesses of Phobos" einmal abgesehen. Und leider ist es auch nicht ganz so gut, wie viele Hersteller von Grafikadventures zu glauben scheinen. Sicher, ein nicht unbeträchtlicher Reiz liegt hier in möglichst naturalistischen Abbildungen nackter Tatsachen, aber allzu viele Produzenten haben darüber vergessen, ein vernünftiges Spiel mitzuliefern. Ein schönes Beispiel für derartige Versäumnisse bekamen die 16-Bit-Voyeure 1988 mit dem eher schmalbrüstigen Tomahawk-Optikwunder „Einmanzelle" vorgesetzt, aber auch die Nachfolger „Geisha" und „Fascination" hauen allesamt in die gleiche Kerbe. Vielleicht noch schöner (weil noch abschreckender?) sind die haarsträubenden Abenteuer des Digi-Zuchthengsts Brad Stallion aus dem Hause Free Spirit. Und weil das alles eben gar so schön schrecklich ist, können wir es uns beim besten Willi nicht verkneifen, Euch die genannten Fallbeispiele im Folgenden zuzumuten. Es gibt halt Gelegenheiten, da muß man einfach die ehernen Grundsätze von Qualität und Erhältlichkeit seinen abartigen Neigungen opfern...

Keinerlei Opfer waren hingegen für Sierras berüchtigt-berüchtigten Möchtegern-Playboy Larry Laffer erforderlich, nach vier rundum gelungenen Spielen hat sich Al Lowes amouröser Antiheld die Sexiness-Krone ehrlich verdient. Und auch Steve Meretzkys witziges SF-Knallbonbon „Leather Goddesses of Phobos 2" ist nicht nur wegen seiner nun sogar optisch präsenten Busenwunder eine Klasse für sich. Ebenfalls aus der Zukunft erwartet Euch auf den nächsten Seiten der Dynamix-Reißer „Rise of the Dragon", während Lucas Arts mit seiner bereits klassischen Mischung aus Krimi, Science Fiction und Humor namens „Maniac Mansion" vertreten ist. Von Les Manley über Laura Bow und Sonny Bonds bis zu Lankhurs französischem Schnüffler Jerome Lange wendet Ihr jede Menge Helden und Heldinnen, Sex- und sonstige Bomben kennenlernen — viel Spaß bei dieser hochexplosiven Mischung! (jn/ml)

Digitale Leibesertüchtigung der anzüglichen Art ist untrennbar mit einem Namen verbunden: Larry Laffer. Innerhalb weniger Jahre hat es Sierras tollpatschiger Möchtegern-Casanova vom unscheinbaren Pixel-Haufen zum bekanntesten Sprite aller Zeiten gebracht!

Larry I (EGA)

Ständiges Pech bei Frauen und ein knitterfreier Polyester-Anzug von ausgesuchter Häßlichkeit — das ist also der Stoff, aus dem Superhelden gemacht werden. Dabei begann Larrys Bilderbuchkarriere ganz bescheiden in den Büroräumen von Roberta und Ken Williams, die zusammen die Chefetage der kalifornischen Adventure Schmiede bilden. Dort meldete sich eines schönen Tages im Jahre 1987 der geborene Musiklehrer Al Lowe mit der Idee, eine Art Grafikversion des erotischen Textadventures „Soft Porn" zu produzieren, das Sierra 1981 für den Apple herausgebracht hatte. Das Ehepaar Williams war begeistert und ließ Al freie Hand, obwohl er bis dahin nur an Kindergeschichten wie „Donald Duck's Playground" oder „The Black Cauldron" (mit-) gearbeitet hatte...

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

Wie der glücklich verheiratete Familienvater und Saxophonspieler Al Lowe erst relativ spät zum Programmieren kam, ist auch sein geistiger Sohn Larry ein Spätzünder von echtem Schrot und Korn. Im jugendlichen Alter von 38 Jahren fällt es dem Muttersöhnchen mit viel Bauch, aber schon wenig Haaren ein, daß er jetzt eigentlich mal dem anderen Geschlecht auf die Nerven fallen könnte. Er tut das mit bemerkenswerter Ausdauer, auch wenn er dabei permanent die lustigsten Tief- und Rückschläge erdulden muß.

Larry I (VGA)

Standesgemäß beginnt sein amouröser Spießrutenlauf in Lefty's Bar, einer Spelunke, deren (stundenweise vermietetes) Obergeschoß Larry zwar die fleischliche Erfüllung, aber leider nicht die wahre Liebe bieten kann. Also ergreift er die Flucht, um im Casino die Finanzen für das nächste Rendevous aufzubessern. Irgendwann schafft er dann sogar den Sprung in die Hochzeitssuite, doch da er einer Betrügerin aufgesessen ist, endet die Nacht unerwartet fesselnd. Erst nach einem weiteren frustrierenden Intermezzo mit einer Gummipuppe erblickt Larry schließlich am Swimming Pool Eve, die seinen Leiden ein Ende bereitet — zumindest vorläufig.

Wie bei allen frühen Sierra-Games erschien der Held als kleines Männchen, das vom Spieler via Joystick oder Cursor-Tasten über den Screen dirigiert wurde. Zu anspruchsvolleren Aktionen forderte man ihn per Tastatur auf, wobei der Parser für seine Zicken ebenso berühmt war wie für seine schlüpfrigen Antworten. Am PC harmonierte die blockige EGA-Grafik besonders schön mit dem elenden Gepiepse des eingebauten Speakers, kurzum, die technische Seite war systemübergreifend bescheiden. Das hat auch Sierra eingesehen und den ersten Teil in einer aufgepeppten VGA-Version mit handgemalter Comic-Grafik und der neuen (Icon-) Steuerungsleiste nochmals aufgelegt. Und weil sie so wunderschön ausfiel, wurde sie auch gleich 1:1 fürs CD ROM und den Amiga umgesetzt, nur die ST-Besitzer müssen weiterhin mit der originalen Präsentation und Steuerung vorliebnehmen.

Larry II (Amiga)

Larry 2: Looking for Love (in Several Wrong Places)

Im krassen Gegensatz zu seinem bereits unbestreitbaren Erfolg als Software-Held geht in Larrys Privatleben weiterhin alles schief: Nachdem ihn Eve vor die Tür gesetzt hat, kauft er sich von seinem letzten Dollar ein Lotterielos, das ihn dank einer kurzsichtigen Empfangsdame die Teilnahme an zwei TV-Shows ermöglicht. Dabei gewinnt er eine Kreuzfahrt und eine Million Dollar, was dem nominierten Pechvogel natürlich mal wieder Ärger ohne Ende einbringt. Er wird in eine Spionagegeschichte verwickelt, gerät auf dem Schiff an eine sadistisch veranlagte Kabinennachbarin, treibt hilflos mit

Larry II (ST))

Larry I-V

dem Rettungsboot am Meer umher und muß sich zu allem Überfluß auch noch als Frau verkleiden. Etliche Irrungen und Wirrungen später wartet dann eine exotische Schönheit auf ihn, aber die kriegt er erst, sobald er dem verbrecherischen Insel-Tyrann Nonookee eins übergebraten hat.

Wie bei so vielen Fortsetzungen war auch hier ein gewisser Abnutzungseffekt

Larry II (EGA)

spürbar, sprich, die Rätsel sind etwas flauer als beim Vorgänger — obwohl auch der nicht

Larry III (Amiga)

gerade zu den unlösbar schweren Abenteuern zählt. Dafür gab es nun bessere Grafik, besseren Sound (AdLib und Roland werden jetzt unterstützt) und eine bessere (Maus-) Steuerung. Außerdem tauchten erstmalig filmartige Zwischensequenzen auf, bei denen man zwar zuschauen, aber nicht eingreifen kann. Den Preis für soviel Fortschritt müssen die Amiga- und ST-Larrys zahlen, bei denen diese „Cutscenes" ziemlich langsam ablaufen.

Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorials

Wie bereits im Titel zu erkennen, stellt Teil drei einen tollen Einschnitt in der mühselig von Larry-Story dar. Doch zieht er wieder alles wie üblich: Unser Herzensbrecher verliert nahezu gleichzeitig die Insel-Schönheit aus dem zweiten Teil, den Job und sein Heim, weshalb er sich zunächst als Pseudo-Eingeborener im Baströckchen ein paar Kröten verdient. Aber das ist noch längst nicht sein traurigster Auftritt, denn unter anderem brillieren der alte Schürzenjäger hier auch als

Larry III (EGA)

Primaballerina in einer drittklassigen Tanzbar. Selbstmarmelnd bäggert er nebenbei zahllose Frauen an, doch seine Opfer erweisen sich teilweise als unglaublich materialistisch, um nicht zu sagen geldgierig. Die schlimmste Enttäuschung erlebt er allerdings nach einer Liebesnacht mit Patti — als diese ihr versehentlich mit Arnold („Ahnl?") ansprichs, so er der, was er aber sich, daß er sogar vorübergehend das Spiel verläßt! Tja, und plötzlich bekommt der (Unter-) Titel Sinn, denn nun muß sich der Spieler eben als Patti auf die Suche nach dem Mann mit der schwellenden Brustmuskulatur machen, bis die beiden endlich glücklich vereint sind.

Neben der abermals verbesserten Präsentation (VGA, alle Soundkarten) weist dieser Teil noch weitere Besonderheiten auf. So dürfte nun erstmals auf Deutsch gefluchet werden, was Sierra zwar auch für alle anderen Folgen angekündigt, aber bisher nur hier und beim anschließenden fünften Teil verwirklicht hat. Zudem wurde das Eingangs-Quiz aus Larry I mit verschiedenen (bei der zweiten Folge noch frei einstellbaren) „Schmutz-Leveln" kombiniert, so daß es von der Allgemeinbildung bzw. Geduld des Spielers abhängt, wieviele nackte Tatsachen er zu sehen kriegt.

Larry 5: Passionate Patti Does A Little Undercover Work

Beim vorläufig letzten Teil der Schwerenöter-Saga hat Al Lowe sich bekanntlich einen Spaß daraus gemacht, die gängige numerische Reihenfolge zu ignorieren, weshalb das fünfte Larry-Spiel in Wahrheit eigentlich das vierte ist. Zudem wurde die Zweigleisigkeit in der Handlung noch weiter ausgebaut, so daß man hier eigentlich von Larrys & Pattis Abenteuern sprechen müßte: Larry arbeitet als Videoband-Rückspuler bei einem dubiosen Fernsehsender, der gerade *die* Sexbombe der Nation sucht. Drei Mädchen befinden sich noch im Finale, und für die endgültige Entscheidung sollen nun heimlich Videoaufnahmen von ihnen gemacht werden. Klar, daß Mister Luffer den Job kriegt, aber da die drei Auserkorenen im ganzen Land verstreut wohnen, unterstützt unser Jungfilmer diesmal zwangsläufig recht ausgiebig die amerikanische Luftfahrtindustrie. Parallel dazu reist auch Patti

Larry III (ST)

fleißig in der Gegend herum, allerdings als FBI-Agentin, die den Machenschaften der ins Zwielicht geratenen Unterhaltungs-Branche auf die Schliche kommen soll.

Der Spieler muß sein Stehvermögen abwechselnd als Patti und als Larry unter Beweis stellen, wobei eigentlich beide andauernd in die überwitzigsten Situationen geraten. Larry betätigt sich wie gewohnt als Zocker, macht etwas ungewöhnliche Gymnastikübungen in einem Fitnesstudio und läßt auch sonst nichts anbrennen. Währenddessen darf man mit Patti unter anderem Tonband- und Aktendiebstähle begehen — beim Happy End im Weißen Haus ist das Heldenteam dann natürlich wieder vereint. Trotz des revolutionären Parallel-Konzepts hat sich am Gameplay selbst nicht sooo schrecklich viel geändert, vor allem die Rätsel sind nach wie vor recht einsteigerfreundlich. Dafür bekommt man es nun von Anfang an mit der neuen Maus/Icon-Steuerung zu tun, zudem markiert Larry V in Sachen Präsentation eindeutig den Höhepunkt der Reihe. Die Comic-Grafik ist witziger gezeichnet und animiert denn je, und die Soundbegleitung wartet mit einer Fülle von Musikstücken der unterschiedlichsten Stilrichtungen auf. Der Luxus hat natürlich seinen Preis, will sagen, man sollte *zumindest* einen 286er (am besten mit VGA-Karte) oder einen Amiga mit 1MB (und möglichst auch einer Festplatte) besitzen. Nur die ST-Playboys haben es da einfach — sie müssen auf den fünften Teil leider ganz verzichten.

Larry V (VGA)

Larry V (Amiga)

Larry 6: Late Ladies Like Love And Lust

Reingefallen! Tatsächlich wird der sechste Teil der schier unendlichen Aufreißer-Geschichte nicht vor Mitte bis Ende 1993 erscheinen, ein Titel steht noch nicht fest (das mit den späten Mädels haben wir uns seinerzeit anläßlich eines Aprilscherzes ausgedacht, Glaubtuit, was?). Was jedoch bereits feststeht, ist dies: Larrys beispiellosen Erfolg kommt nicht von ungefähr, die ständigen technischen Verbesserungen und der ewig frische Humor Al Lowes haben ihn zu dem gemacht, was er heute ist — und hoffentlich noch viele Folgen lang bleiben wird! (C. Bosgnieier)

Larry V (VGA)

Amiga Mit leichten Abstrichen bei Grafiktempo und Handhabung sind die Umsetzungen den PC-Originalen durchaus ebenbürtig. Vom Erst-Larry ist nur noch die überarbeitete Version erhältlich, auf die sich auch die Bewertung bezieht.

C64 Beim Konvertieren vom C64 wurde die Grafik des „Brotkastens" originalgetreu übernommen. Der Sound überzeugt aber durch digitalisierte Tentakel-Schmerzensschreie. Wem das zu grausam ist, der kann eine gewaltfreie Version beziehen.

PC Für den überarbeiteten ersten und den fünften Teil empfiehlt sich zumindest ein 286er mit 25MHz, die zwei übrigen Larrys sind unproblematisch. Auch hier wurde Larry I in der neuen Fassung benotet.

Larry I
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	78%	48%	-	82%
Sound:	63%	23%	-	65%
Atmosphäre:	83%	77%	-	83%
Urteil:	80%	72%	-	81%
Preis (DM):	99,-	109,-	-	119,-

Für Fortgeschrittene

Larry II
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62%	62%	-	63%
Sound:	36%	36%	-	49%
Atmosphäre:	79%	79%	-	80%
Urteil:	74%	74%	-	76%
Preis (DM):	119,-	119,-	-	119,-

Für Anfänger

Larry III
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	68%	67%	-	69%
Sound:	41%	39%	-	61%
Atmosphäre:	80%	80%	-	82%
Urteil:	76%	75%	-	78%
Preis (DM):	119,-	99,-	-	119,-

Für Anfänger

Larry V
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	83%	-	-	86%
Sound:	83%	-	-	85%
Atmosphäre:	86%	-	-	86%
Urteil:	84%	-	-	85%
Preis (DM):	99,-	-	-	119,-

Für Fortgeschrittene

An seine Frühwerke „Hacker" und „Aliens" werden sich wohl nicht mehr alle erinnern, aber mit dem Alternativ-Larry hat sich Programmierer Steve Cartwright selbst ein Denkmal gesetzt — das des frechsten Plagiators!

LES MANLEY 1 & 2

SEARCH FOR THE KING

Der 27jährige Anti-Held Les Manley arbeitet bei einer dubiosen TV Station als Videotechniker und ist hoffnungslos verliebt in Stella Hart, die Sekretärin des Chefs. Als der Boß der beiden eines Tages eine Million Dollar für denjenigen aussetzt, der den „King" findet, wittert Les seine Chance — daß King Elvis längst das Zeitliche gesegnet hat, kommt dem Tolpatsch dabei gar nicht in den Sinn...

Les Manley I (VGA)

Das Programm erinnert in mehr als einer Hinsicht an Sierras übermächtiges Vorbild: Nicht nur, daß Les schon rein optisch Larry's jüngerer Bruder sein könnte, bei seiner ausichtslosen Suche stolpert auch er permanent über dralle Damen. Ja, selbst die technischen Details, wie Bildschirmaufbau und Steuerung weisen verblüffende Ähnlichkeiten mit den Spielen um den Kookaburra-Cousins auf. Les wird per Maus, Joystick oder Tastatur über den Screen gejagt, auf die übrigen Befehle wartet ein englischsprachiger und ziemlich engbrüstiger Zwei-Wort-Parser. Bei den Rätseln hält die Verwandtschaft allerdings auf, denn die sind hier weder besonders anspruchsvoll noch sonderlich logisch. Und hübsch animierte (aber nachladeintensive) Grafiken, viele eingestreute Gags plus nette Musik alleine genügen halt nicht ganz, um Big Larry am Zeug zu flicken.

Les Manley I (Amiga)

LOST IN L.A.

Unverzagt wagte sich Accolade an Teil zwei, bei dem Les seinem Freund Helmut in einem Entführungsfall zu Hilfe eilt. Da Helmut, der kleinste Mann der Welt, als Stuntman in Hollywood arbeitet, entwickelt sich das Game zu einer einzigen Parodie auf alle Filmstars und -starlets. An einem Swimmingpool räkelt sich Lolitonda Turner, ein Madonna-Verschnitt gibt sich per Video die Ehre, und selbstverständlich begegnen Unmengen spärlich bekleideter Jungschauspielerinnen durch die Stadtlandschaft der Filmmetropole.

Ernsen sind die Parallelen zu den chaotisch-lustigen Erlebnissen eines gewissen Mister Laffer unverkennbar: Die teils gemalte, teils digitalisierte (Playmates!) Grafik sieht der von „Larry V" stellenweise zum Verwechseln ähnlich, das Duell der Schlammringerinnen hat man sogar eiskalt geklaut. Schließlich wird auch Les nun via einer reinen Maus/Menü-Steuerung durch seine annutrisen Abenteuer gescheucht, die jetzt ebenfalls auf deutsch zu haben sind. Leider sind die stupide aneinandergereihten Rätsel erneut nur ein Klacks für Adventure-Profis. Ein bißchen selbständiger und ein bißchen komplexer muß der geklonte Held also schon noch werden, aber vielleicht schafft er's ja beim unvermeidlichen dritten Teil?! (C. Borgmeier)

Les Manley II (VGA)

Les Manley in: Search for the King
Accolade

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	69%	-	-	71%
Sound:	42%	-	-	54%
Atmosphäre:	60%	-	-	63%
Urteil:	58%	-	-	61%
Preis (DM):	89,-	-	-	99,-

Für Anfänger

Les Manley in: Lost in L.A.
Accolade

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	79%
Sound:	-	-	-	60%
Atmosphäre:	-	-	-	77%
Urteil:	-	-	-	65%
Preis (DM):	-	-	-	109,-

Für Anfänger

Amiga Bis dato bloß Teil eins erhältlich, der 1MB benötigt und HD-installierbar ist (wozu wir wegen der Nachladezeiten dringend raten würden!).

PC Hier gibt's das erste Abenteuer (VGA, EGA, CGA) nur in englisch, das zweite (VGA pur) auch komplett in deutsch.

Mit dieser pseudoerotischen Spiele-Troika machte sich die französische Programmiererin Muriel Tramis einen Namen unter den Fans simpler Softsex-Abenteuer. Letztlich erwiesen sich ihre amourösen Adventures zwar samt und sonders als Flops — aber von historischem Interesse sind sie in dieser Rubrik allemal.

Emmanuelle(Amiga)

Emmanuelle

Mit den ausgiebig verfilmten Erotik-Romanen um eine lasterhafte Schönheit gleichen Namens hat das Spiel herzlich wenig zu tun; hier geht es darum, die Titelheldin im sonnigen Rio ausfindig zu machen, um sie wieder nach Europa heimzuholen. Dazu klickt man sich durch zahlreiche Bilder, spricht alle herumlungernden Personen an, sammelt Gegenstände auf, prügelt sich mit Nebenbuhlern — oder schläft einfach vor dem Screen ein. Die Handlung ist ebenso dünn, wie die Aktionsmöglichkeiten begrenzt sind, und die Präsentation lockt auch keinen Spanner aus dem Gebüsch.

Geisha(ST)

Geisha

Erneut dreht sich alles um eine entführte Unschuld, erneut besucht man diverse Örtlichkeiten, sammelt Nützliches und Unnützes auf, stößt aber nun zwischendurch auch auf Puzzles und Geschicklichkeitstests. Immerhin hat die Grafik schon merklich zugelegt, was man vom Gameplay des seichten Sex-Adventures leider nur begrenzt behaupten kann: Die Rätsel sind wenig rätselhaft, und die Action ist alles andere als actionreich.

Fascination

Hier muß die Pilotin Doralice eine Ampulle Liebestropfen, auf die es auch die Unterwelt von Miami abgesehen hat, an den (Kontakt-) Mann bringen. Freilich sind wiederum bloß sämtliche Gegenstände aufzugabeln und auf alles und jeden anzuwenden, aber zumindest anspruchslose Grafik-Voyeure könnten an diesem Blick durchs digitale Schlüsselloch Gefallen finden. Oder sie warten noch ein Weilchen, schließlich steckt der Nachfolger „The Saga of Doralice" bereits in der Pipeline... (pb)

Fascination(VGA)

Fascination
Coktel Vision

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	69%	67%	-	70%
Sound:	26%	25%	-	26%
Atmosphäre:	48%	48%	-	51%
Urteil:	47%	47%	-	48%
Preis (DM)	-	-	-	-

Für Anfänger

Geisha
Coktel Vision

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	65%	65%	-	66%
Sound:	50%	47%	-	50%
Atmosphäre:	41%	41%	-	41%
Urteil:	42%	42%	-	42%
Preis (DM)	79,-	79,-	-	79,-

Für Anfänger

Emmanuelle
Coktel Vision

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	53%	46%	-	41%
Sound:	29%	27%	-	22%
Atmosphäre:	31%	30%	-	29%
Urteil:	34%	32%	-	30%
Preis (DM)	79,-	79,-	-	79,-

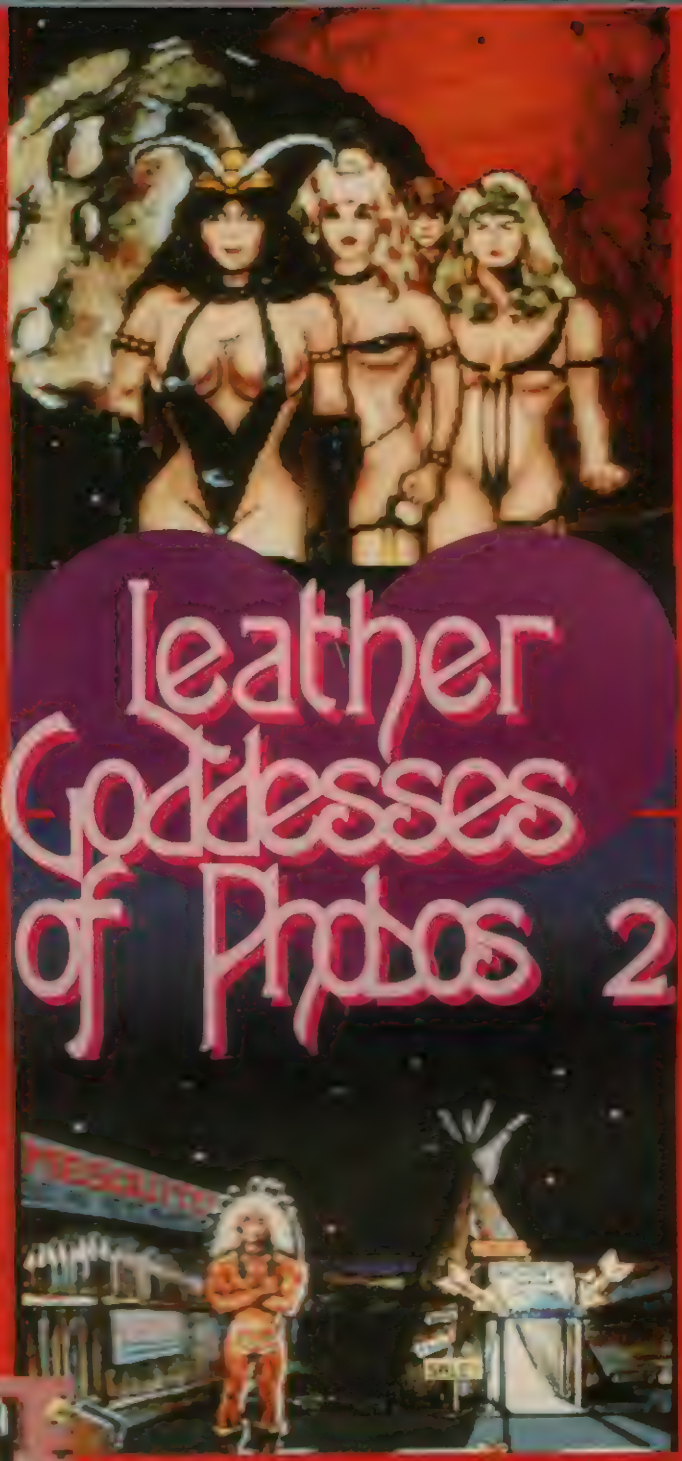
Für Anfänger

Amiga Emmanuelle ist nur noch (zusammen mit Geisha) auf der Compilation „Sea, Soft & Sun" erhältlich, den Verkauf von Fascination hat der deutsche Vertrieb gestoppt.

ST Die Compilation „Sea, Soft & Sun" gibt's auch hier, Geisha ist darüberhinaus solo erhältlich, Fascination nur im Frankreich-Urlaub.

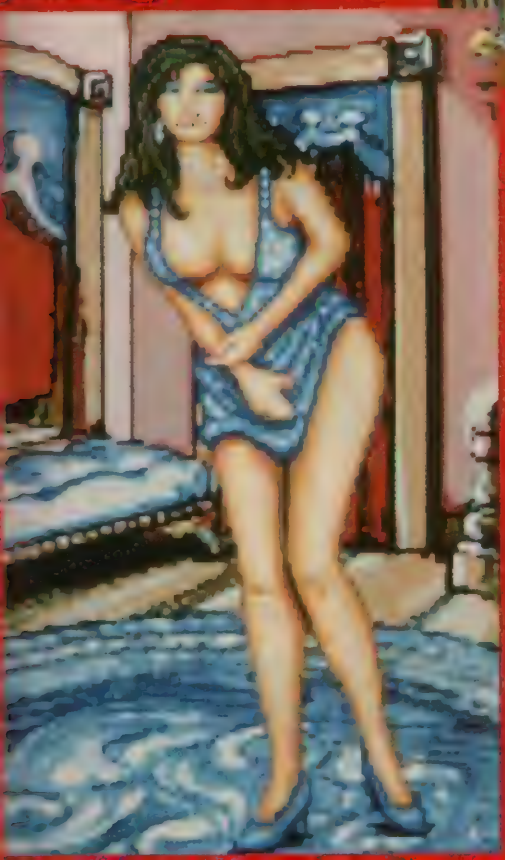
PC Dieselbe (Markt-) Situation wie am Amiga. Es genügen jeweils 640K, von Emma gibt's bloß eine EGA/CGA-Version (würg).

Der Vorgänger erschien noch zur Blütezeit der Textadventures, also in jenen Tagen, da Infocom-Spiele hinsichtlich Inhalt und Technik als Inbegriff der Genialität galten. Inhalt und Technik haben sich beim Nachfolger gewandelt — das Geniale nicht!



Dafür bürgt schon Altmeister Steve Meretzky, der auch hier für das Spieldesign verantwortlich zeichnet. Statt des genialen Parsers von einst gibt es nun eben eine geniale (Maus-) Steuerung mit Richtungspfeilen und je nach Situation wechselnden Icons. Die Texte sind nach wie vor genial, bloß daß jetzt obendrein eine Unmenge nicht minder genialer und teilweise sogar animierter Grafiken geboten wird. Ebenso geni..., äh, hervorragend ist die akustische Untermalung: Allein der Soundtrack umfaßt schon 90 Minuten erstklassiger Musik, dazu kommt eine Sprachausgabe,

Schade, daß hier der Sound fehlt... (VGA)



bei der alle Personen eine andere Stimme und einen anderen Akzent haben. Ja, selbst PC-Besitzer ohne Soundkarte brauchen hier nicht zu darben, denn der Box liegt ein Spezial-Adapter zum Anschluß an die Stereoanlage bei!

Bei all den Neuerungen ist eines ganz beim Alten geblieben, nämlich Mr. Meretzkys gekonnt schräger Humor — der Untertitel „Giant Pump Girls Meet the Pulsating Inconvenience from Planet X" deutet schon an, daß man nicht unbedingt alles ernstnehmen muß, was hier irgendwie komisch aussieht. Apropos Aussehen: Optik und Story erinnern stark an ein typisches B-Movie aus den 50er Jahren. Dementsprechend beginnt das Spiel auch in einem trostlosen Wüstenkaff namens Atom City, neben dem gerade ein Alien-Raumschiff notgelandet ist. Man übernimmt nun entweder die Rolle von Zeke, dem Besitzer der örtlichen Tankstelle, oder die der braven Professorentochter Lydia — doch man kann auch Barth spielen, das schiffbrüchige Alien! Je nachdem, ob man als Tentakel-bewehrte Schleimkugel, liebreizendes Mädchen oder Schmalspur-James Dean ins Abenteuer zieht, entwickelt sich die Geschichte immer etwas anders.

So oder so darf man sich durch eine Handlung voller launiger Knobeleien, skurriler Gags und Anspielungen auf alle möglichen Heiligtümer der Softwaregeschichte schlagen, z.B. läuft im Kino von Atom City der Streifen „It came on the Desert". Das Kaff selbst ist nicht sehr groß, aber es gibt dort ein paar sehenswerte Örtlichkeiten wie Kirche, Bordell und Observatorium; insgesamt hält das Programm über hundert Locations bereit. Sie verteilen sich gar auf drei Planeten, und das alles läßt sich wie gesagt aus drei Perspektiven erleben. Letzteres gilt natürlich auch für das große Showdown auf Phobos, wo man die dort schmachtenden Sex-Sklaven von ihren Foltern befreien darf...

Muß man noch mehr sagen? Wer sich auch nur ein bißchen für humorvolle, nicht allzu schweißtreibende und nicht ganz jugendfreie Unterhaltung begeistern kann, braucht dieses Spiel! (mm)

Leather Goddesses of Phobos 2

Infocom/Activision

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	89%
Sound:	-	-	-	88%
Atmosphäre:	-	-	-	90%
Urteil:	-	-	-	87%
Preis (DM):	-	-	-	119,-

Für Fortgeschrittene

Amiga Eine Umsetzung ist geplant.

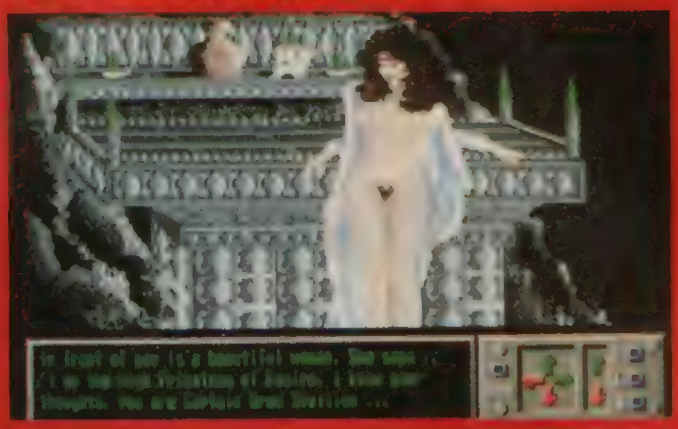
PC Von VGA über EGA, AdLib, Soundblaster, Roland und Maus bis zum (wenig empfehlenswerten) Joystick wird alles unterstützt, trotz der insgesamt 17 Disks genügt ein Standard-286er mit freien 15 MB auf der Festplatte. Komplett in deutsch erhältlich.

Auch wenn wir uns fest vorgenommen haben, in diesem Sonderheft nur gute Spiele vorzustellen — Brad Stallions gesammelte Untaten aus dem Zuchthengst-Stall Free Spirit Software können wir Euch einfach nicht vorenthalten!

Ehrlich, die Teile sind so erbärmlich, daß sie schon fast wieder gut sind. Blicken wir also ohne Zorn zurück ins Jahr 1988, als der amerikanische Potenzprotz seine unrühmliche Karriere startete. Seinerzeit ging es in **Sex Vixens from Space** immerhin darum, den von Kosmos-Amazonen bewohnten Planeten Mondo aufzutreiben und die dort versteckte „Sex Ray Gun" zu zerstören. Und soweit es Brad und seine affene Hirse angeht, spielt hier eine andere „Sex Pistol" noch viel tragendere Rollen...

Im folgenden Jahr sollte Mr. Stallion den wüsten Doktor Dildo auswehlen, welcher mit der Zerstörung des **Planet of Lust** drohte. Und als ob das nicht bereits schlimm genug wäre, entführte kurz darauf ein geiler Blechhaufen die Miß Galaxy '90 und machte sie zur **Bride of the Robot**. Kaum war die Beste wieder da, mußte Brad dann anno '91 bei den **Sex Olympics** nochmal gegen Intimfeind Dildo antreten. Die hatte sich nämlich in die Kandidatenliste des Vögel-Wettbewerbs eingetrauen, um so endlich das Universum zu erobern. Und wer nun meint, daß es sich bei all dem doch nur um Satire handeln könne, der kennt die biereinsten Freigeister von Free Spirit aber schlecht!

Bride of the Robot: Die Berge rufen!



Planet of Lust: Die Pflicht ruft!

Sex Olympics: Der Beschlußkopf ruft auch...

Wenn sich tatsächlich mal ein Witz in einer dieser Pseudo-Adventures eingeschlichen hat, dann ist er ebenso seicht wie die technische Ausführung. Schlimmer noch, der Voyeur bekommt nicht einmal, wofür er gezahlt zu haben glaubt: Das Niveau der Optik hat sich kontinuierlich von bäh bis doppelbäh „gesteigert"! Und sollte jemand wegen der Soundkulisse solche Games dem „Bläßboy" vorziehen, so erwarten ihn hier durch die Bank schauderhafte FX und erbärmliche Titeltracks. Richtig spaßig wird's aber erst beim Handling, beispielsweise kommt der Parser des Lustplaneten mit exakt 10 Wörtern aus — exotische Begriffe wie „examine" und „use" sind natürlich nicht darunter. Dafür darf man mit der Cursorhand in den Brüsten bzw. an größlich gezeichneten Items herumfummeln und die Olympiade verfügt gar über eine Art Iconsteuerung. Besonders interessant ist hier das New Game-Icon, nach dessen Gebrauch man zuverlässig beim Guru landet, wie bei der Sexdiotic-Soft überhaupt gelegentliche (Auf-) Hänger einkalkuliert werden müssen.

Kurz und gut: Um die Amigianer um ihre Exklusivrechte an diesen Machwerken zu beneiden, muß man schon einen ausgewählt schlechten Geschmack haben — oder Raritätensammler sein! (jn)

Sex Vixens from Space
Planet of Lust
Bride of the Robot
Sex Olympics

Free Spirit Software

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik	11-39%	-	-	-
Sound	9-28%	-	-	-
Atmosphäre	6-12%	-	-	-
Urteil	6-14%	-	-	-
Preis (DM)	69,-	-	-	-

Für Anfänger

Amiga Ab Bride of the Robot ist 1 Mß vonnöten, und Kick 1.2 verringert die Absturzgefahr.

ST Laut Hersteller soll es vereinzelt Versionen gegeben haben, die aber hierzulande so gut wie nie aufgetaucht sind.

PC DOS-Spanner teilen das Schicksal ihrer ST-Kollegen.

Winterzeit – Adventurezeit

Mega Soft

WARE VERSAND

	Anl.	Amiga	PC
B.A.T. 2	DV	a.A.	a.A.
Codename Iceman	E	69.90	89.90
Colonels Bequest		69.90	89.90
Conquest of Camelot		69.90	96.90
Covert Action	DV		102.90
Cruise for a Corpse	DV	74.90	74.90
Curse of Enchantia	DV	a.A.	a.A.
Dark Seed	E	a.A.	94.90
Die Kathedrale	DV	96.90	96.90
Dune	DV	74.90	89.90
Eco Quest	DV	a.A.	96.90
Elemam	DA	a.A.	89.90
Gateway	E		82.90
Guy Spy	DA	76.90	82.90
Heart of China	DV	82.90	96.90
Hexuma	DV	94.90	94.90
Hook	DV	69.90	89.90
Indiana Jones III	DV	74.90	79.90
Indiana Jones III	DV	a.A.	79.90
Kings Quest V	DV	82.90	89.90
Leather Godd. of Ph. 2	E		79.90
Legend of Kyrandia	E	a.A.	89.90
Leisure S. Larry 1 (ISO)	DA	82.90	96.90
Leisure S. Larry 5	DV	79.90	89.90
Lee Marley Lost in L.A.	DV		69.90
Lord of the Rings	DA	62.90	44.90
Lord of the Rings 2	DA		89.90
Lure of the Temptress	DV	74.90	86.90
Magnetic Scrolls Coll	ML	66.90	82.90
Maniac Mansion	DV	74.90	74.90
Plan 9 from outer Space	DV	94.90	94.90
Police Quest III	DV	82.90	96.90
Premiere	ML	74.90	a.A.
Sec. of Monkey Island	DV	79.90	79.90
Sec. of Monkey Island 2	DV	92.90	92.90
Sou Crystal	DV	74.90	82.90
Space Ace II	DA	82.90	96.90
Space Guest I (ISO)	DA	82.90	96.90
Space Guest 4	DV	82.90	69.90
Space Guest Trilogy	E		119.90
Star Trek V	DA	a.A.	82.90
The Adventures	DA	72.90	89.90
The Dagger of Amoniis	DV	a.A.	94.90
The Legend of R. Hood		69.90	94.90
The Lost T. of Infocom 1	E	109.90	109.90
Unendliche Geschichte 2	DV	76.90	82.90
Willy Beamish	DA	82.90	96.90
Zak McKracken	DV	74.90	74.90

Täglicher Bestellservice
Mo. bis Fr. 9.00 - 19.00 Uhr/Sa. 9.00 - 13.00 Uhr
04221/64483
HUNTESTRASSE 2 · 2870 DELMENHORST

Versand per NN + 9.00 DM
bei Vorkasse Eurocheck + 5.00 DM
(Ausland Vorkasse + 15.00 DM)
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

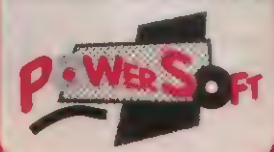
Seit dem 30. Oktober 1992 in Berlin

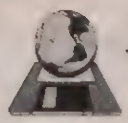
AMIGA
IBM PC
C 64
SEGA
NINTENDO
Brettspiele
CD's
Videos
MC's
Comics
Bücher

auf über 500 qm

Der einzigartige Multimediashop

L & P
Scharnweberstr. 25
1000 Berlin 51
Telefon: 412 10 98
direkt am CLOU
Kurt-Schumacher-Platz





WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden und es werden täglich mehr.
Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

NAME		Amiga	NAME		Amiga
1869	**DV**	**79.90**	Legend	DA	69.90
Addams Family	DA	64.90	Links	DA	84.90
Air Bucks	DV	69.90	Liverpool	DA	64.90
Aquaventura	DA	64.90	Lure of Temptress	DV	69.90
Ashes of Empire		**84.90**	Megafortress	DA	69.90
BC Kid		a.A.	Monkey Island 2	DV	94.90
Borobodur	DA	64.90	Nova 9		79.90
Bumpys Arcade	DA	69.90	Patrizier	DV	79.90
California Games 2	DA	64.90	Police Quest 3	DA	79.90
Civilisation	**DV**	**89.90**	Populous 2	DV	79.90
Conflict Korea		69.90	Populous 2 Data		a.A.
Cool Croc Twins	DA	64.90	Premiere		a.A.
Crazy Cars 3	DA	64.90	Push Over	DA	64.90
D/Generation	DA	59.90	Regent	DV	79.90
Dark Queen of Krynn		69.90	Risky Woods	DA	64.90
Deliverance	DA	64.90	Robin Hood (Conquest)		79.90
Discovery	DV	69.90	Scenario-Theatre of War		a.A.
Dojo Dan	DA	64.90	Schwarzes Auge	DA	79.90
Dune	DV	69.90	Sim Earth		a.A.
Espana The Games	DA	69.90	Space Max	DV	69.90
European Championship		64.90	Stone Age	DA	64.90
Eye of the Beholder 2		69.90	Tennis Cup 2	DA	79.90
Guy Spy	DA	69.90	Treasures of the Savage Front		79.90
Hexuma		a.A.	TV Sports Basketball		a.A.
Hook	DV	64.90	Ultima 6	DA	79.90
Humans		a.A.	Vikings	DA	64.90
Int. Sports Challenge	DA	69.90	Wiccom		64.90
Isher	DA	79.90	Wiccom Data Disk		49.90
Jaguar XJ 220	DA	64.90	Wing Commander		a.A.
Jim Power Europa Pinball	DA	64.90	Zool		a.A.
Kwirk		29.90			

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE!

DA = Deutsche Anleitung DV = Deutsche Version

2,- DM RABATT erhalten Sie, wenn Sie sich bei der Bestellung auf den Amiga Joker beziehen!

VERSANDKOSTEN:
NN: 9,- ; VK. 4,- ; Express 7,-
Aufpreis; 3,- Aufpreis für Karton
BESTELLUNGEN AB: 100 DM FREI

LADENGESCHÄFTE: (Öffnungszeiten tel. erfragen) LADENPREISE VARIIEREN

X A—1060 WIEN, Mariahilferstr.23-25/Theobaldgasse 20
O—2130 PRENZLAU, An der Schnelle 68
W—2060 BAD OLDESLOHE, Bahnhofstr.55
* W—2390 FLENSBURG, Batteriestr.13
W—3000 HANNOVER 51, Podbielskistr.278
W—4047 DORMAGEN 1, Krefelderstr.11-13
W—6050 OFFENBACH, Luisenstr.70
W—6200 WIESBADEN, Rathausstr.20
X W—6231 SCHWALBACH, Marktplatz 39
Tel. 06196/84747/84748
* W—7000 STUTTGART 1, Böblingerstr.33
* W—8028 MÜNCHEN/TAUFKIRCHEN, Ahornring 6
X W—8900 AUGSBURG, Hunoldsgraben 11

*=Abholung nach vorheriger tel. Absprache möglich !
X=Rollenspiele und Brettspiele erhältlich !

KOSTENLOSE PREISLISTE ANFORDERN!!!

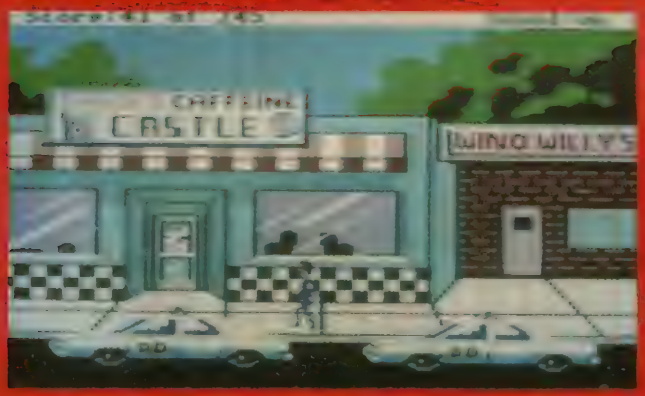
NEUERÖFFNUNG IN WIESBADEN
WORLD OF WONDERS
RATHAUSSTR.20
6200 WIESBADEN-BIEBERICH

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten! Es gelten unsere AGB!

Kein Mensch käme auf die Idee, den Arbeitsalltag eines Finanzbeamten in ein Computerspiel zu packen — vom morgendlichen Öffnen des Schreibtischs bis zum Abstreifen der Ärmelschoner am Abend. Bei Polizisten sieht das schon ganz anders aus!

POLICE QUEST I-III

Police Quest I (ST)



Police Quest I (ST)

POLICE QUEST I: IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL

Da Jim Walls, der Schöpfer dieser Serie, früher wirklich Cop war, beginnt auch der Tag des Streifenpolizisten Sonny Bonds mit den üblichen Routinetätigkeiten: Nach der Einsatzbesprechung müssen erstmal die nötigen Utensilien wie Funkgerät, Pistole, Munition, Handschellen, Notizblock und Gummiknüppel eingesammelt werden. Der Dienstwagen will ebenfalls gründlich kontrolliert sein, sonst hat unser Vertreter von Recht und Gesetz sehr schnell ausgespielt. Sind diese Hürden genommen, darf man Strafzettel verteilen, johlende Rocker beruhigen und betrunkene Autofahrer aus dem Verkehr ziehen — aber immer streng nach Dienstvorschrift, mit Vorlesen der Rechte und allem Drum und Dran. Mitten im Spiel wird Sonny ins Rauschgiftdezernat versetzt, wo er sich dann endlich mal einen richtig großen Fisch angeln darf. Naheliegenderweise handelt es sich dabei um Jessie Baines, den Todesengel aus dem Titel, der etliche Leichen später im Hinterzimmer einer Glücksspielhölle verhaftet wird.

Wie bei den anderen Sierra-Frühwerken lacht uns 3D-Klötzchengrafik in grober EGA-Qualität an, und der Parser wartet auf englische Befehlseingaben. Im übrigen wird auf dem PC per Joystick oder Tastatur gesteuert, was wesentlich besser klappt als die eher zähe Mausabfrage bei den ST- und Amigaversionen, die ansonsten 1:1 umgesetzt wurden. Eine aufgepeppte VGA-Version mit der neuen Iconleiste steht kurz vor der Vollendung, hier wird dann hoffentlich auch der miserable Sound etwas ohrenfreundlicher.

POLICE QUEST II: THE VENGEANCE

Sonny ist ein karrierebewußtes Kerlchen, weshalb er es jetzt bereits zum Mitglied der Mordkommission gebracht hat. Doch auch hier bereitet ihm sein alter Widersacher Baines Probleme, indem er einfach aus dem Knast ausbricht und einen Wärter killt, der ihm eigentlich als Geisel dienen sollte. Bei der Verfolgung des Unholds erlebt Sonny eine ganze Menge, so darf er in voller Monitur tauchen, eine Bombe im Flugzeug entschärfen und schließlich sogar seine gekidnappte Freundin Marie befreien. Immer vorausgesetzt, er hält sich penibel an alle Dienstvorschriften, schießt seine Waffe ordnungsgemäß

Police Quest II (ST)

Police Quest II (Amiga)

Police Quest III (VGA)

ein, hat seine Ausrüstung stets parat etc. etc.

Neben kleinen Gags, wie etwa einem kurzen Gastspiel des Sierra-Kollegen [illegible] glänzt Teil zwei [illegible] beflissenen [illegible] mit überarbeiteter [illegible]tion und Handlung. Die Grafik wurde merklich verfeinert, desgleichen der Sound, und bestimmte Handlungsabläufe wie etwa der obligate Check des Autos vor Fahrtantritt gehen nun (per Funktionstasten) wesentlich simpler vonstatten. Auch am PC kann unser Cop jetzt mit der Maus auf Verbrecherjagd geschickt werden, dafür ist die Installation auf Festplatte zwingend erforderlich — die anderen Versionen sind wieder weitgehend identisch.

POLICE QUEST III: THE KINDRED

Nach einem erfolgreich absolvierten Lehrgang ist Sonny Bonds nun Sergeant und darf [illegible] mittlerweile [illegible] ratete Mord [illegible] Messerstecher [illegible] wird. [illegible] Schlag auf [illegible] Mord auf Mord — [illegible] darf unser Held wieder nach Herzenslust Formulare ausfüllen, den Polizeicomputer ausquetschen sowie Gott und die Welt über ihre Rechte aufklären.

Für die Fans der Serie ist Teil drei sicher der bisherige [illegible] zurücksehnen. Mit dem verbindet The Kindred auch das Autofahren, das 1992 seltsamerweise wieder fast genauso nervig ist wie anno 1987. Und das trotz der neuen Iconleiste, die die Handhabung unseres Vorzeige-Cops ansonsten spürbar erleichtert. Was auch sie nicht ändern kann, sind die grimmigen Nachladezeiten und der mäßige Sound, der das Niveau des Vorgängers nur unwesentlich übertrifft. Mit einem schnellen Rechner bekommt man auf dem PC zumindest die Geschwindigkeitsprobleme in den Griff, die Amigaversion ist dagegen nicht bloß unerträglich langsam, sie wurde überhaupt schlecht umgesetzt. Derlei Sorgen plagen ST-Besitzer nicht, denn ihnen hat man Sonnys vorläufig letzten Auftritt einfach komplett vorenthalten.

Im Abschlußbericht muß festgehalten werden, daß Jim Walls' Polizeiadventures fast schon als Simulationen durchgehen könnten — wer also mit Formularen und Vorschriften auf Kriegsfuß steht, ist hier sicher fehl am Platz. Wer jedoch von der gehobenen Beamtenlaufbahn im Ambiente von Miami Vice träumt... (C. Borgmeier)

Police Quest III (VGA)

Police Quest I
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	47%	46%	-	64%
Sound:	19%	19%	-	19%
Atmosphäre:	69%	69%	-	69%
Urteil:	61%	61%	-	61%
Preis (DM):	109,-	-	-	-

Für Fortgeschrittene

Police Quest II
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	64%	64%	-	64%
Sound:	53%	38%	-	40%
Atmosphäre:	72%	70%	-	70%
Urteil:	70%	68%	-	69%
Preis (DM):	119,-	-	-	119,-

Für Geübte

Police Quest III
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	66%	-	-	82%
Sound:	57%	-	-	59%
Atmosphäre:	63%	-	-	84%
Urteil:	64%	-	-	80%
Preis (DM):	109,-	-	-	119,-

Für Geübte

Amiga Teil drei ist auch in deutsch erhältlich, für ihn und seinen direkten Vorgänger ist mindestens 1MB erforderlich, Harddisk und Turbokarte werden darüberhinaus empfohlen.

ST Traurig aber wahr — die ersten beiden Teile sind vergriffen, der dritte ist nie erschienen!

PC Teil eins vergriffen (aber ein VGA-Remake ist in Planung), der dritte ist in deutsch und sowohl in einer EGA als auch einer VGA-Version erhältlich.

Rise of the Dragon &

Heiße Grafikadventures sind zwar nicht unbedingt eine Erfindung der coolen 90er — aber was die Sierra-Tochter Dynamix im neuen Jahrzehnt an abenteuerlicher Pixel-Pracht ablieferte, verdient locker zwei Sonderseiten im Software-Geschichtsbuch! Voilà, da sind sie schon...

Rise of the Dragon (VGA)

RISE OF THE DRAGON

Los Angeles anno 2053, menschliche Wracks stapeln sich in allen Ecken, und jeder zweite ist ein Dealer — wer jetzt auf Harrison Ford als Blade Runner wartet, sitzt trotzdem im falschen Kino. Zwar erinnert das Szenario in der Tat stark an Ridley Scotts SF-Kultfilm, doch heißt der Endzeit-Detektiv hier Hunter statt Deckard, und er jagt auch keine Replikanten, sondern ganz gewöhnliche Kriminelle. Aber was heißt schon „gewöhnlich", immerhin haben die hiesigen Rauschgifthäuse ein ganz besonderes Teufelszeug erfunden, das in Sekundenschnelle häßlich vermutlich Leichen hinterläßt. Ein paar praktische Versuche an den Junkies der Stadt unternimmt eindrucksvoll die Wirksamkeit, dabei erwischt es auch des Bürgermeisters Tochterlein! Und schon hat William Hunter seinen Schnüffelauftrag...

Bald zeigt sich, daß mehr hinter der Sache steckt, denn die Gifmischer wollen den Stadtrat mit der Drohung erpressen, ihr Acid in die Trinkwasserversorgung zu kippen. Also heißt Willi mit der U-Bahn von Location zu Location, quetscht in Multiple Choice-Gesprächen Leute aus, benutzt Gegenstände und darf sich (optional) sogar an kleinen Actionanlagen wie z.B. einer Schießerei versuchen — wichtige Ereignisse, die sich derweil anderswo abspielen, werden ihm automatisch von Info-Sequenzen zugespielt. Bezüglich der eher leichtgewichtigen Rätsel müßte sich der Drache zwar herbe Kritik gefallen lassen, was ihn dennoch zu einem recht hohen Tier macht, ist die beeindruckende Präsentation samt der daraus resultierenden dichten Atmosphäre.

Screenfüllende und sehr realistisch animierte 2D-Optik wird hier nämlich in besonders großen Buchstaben geschrieben, selten sah die Zukunft so düster aus. Unterstützt wird die rabiate Endzeitstimmung von hinreißenden FX und gruseligen Melodien. Ein Sonderlob geht an die bequeme Steuerung (besonders per Maus), wobei der Cursor je nach Lage der Dinge eine andere Form annimmt: Bei Ausgängen erscheint ein Exit-Zeichen, bei untersuchungswürdigen Gegenständen eine Lupe usw. Mit einem simplen Klick sind auch alle anderen Funktionen einschließlich des Inventorys zugänglich, einfacher geht's kaum. Schade nur, daß am Amiga schier endlose Ladezeiten und eine Diskettenwechselorgie angenehmen Ausmaßes auf die Stimmung drückt, nur wer seine „Freundin" mit einer Festplatte bestückt hat, bleibt davon halbwegs verschont — oh, glückliche PC-Detektive!

Rise of the Dragon (VGA)

Rise of the Dragon (Amiga)

& Heart of China

Heart of China (Amiga)

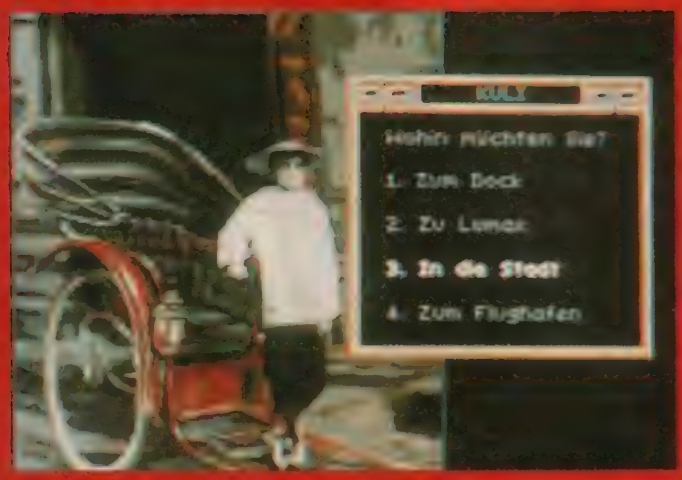
HEART OF CHINA

In punkto Schwierigkeitsgrad zeigt sich Jake „Lucky" Masters wenigstens noch einen Deut anspruchsloser als sein Kollege aus dem 21sten Jahrhundert. Unter diesem Herrn muß man sich einen im China der 30er Jahre ansässigen Cowboy der Luftfahrt vorstellen, dessen Fluggesellschaft stets am Rand der Pleite entlangsegelt. Lucky ist zumindest so raubeinig wie Indy, aber längst nicht so lucky, wie sein Name vermuten läßt: Soeben hat ihn der mächtige Industrielle Lumax zu einem wahren Himmelfahrtskommando gezwungen! Dessen Tochter Kate, als Krankenschwester in Zentralchina tätig, wurde nämlich entführt, und unser Held soll sie wieder heraushauen. Der geplante Rückweg [illegible] gestaltet sich bald als [illegible] Reise Abenteuer, wie preß dies man zwischen den Brennpunkten umher.

Auf den ersten Blick glaubt die Technik des [illegible] Heartchen der der amerikanischen Pressemitteilung, nur ein Drachenei, dem anderen, die unperfekteste Steuerung

Heart of China (VGA)

Kathmandu und Istanbul bis nach Paris. Dabei sind die Transportmittel der jeweiligen Lage angepaßt, per Rikscha, Flugzeug oder Orient-Express



Heart of China (Amiga)

wurde praktisch 1:1 übernommen. Das soll nun aber nicht heißen, daß es nichts Neues unter der aufgehenden Sonne gäbe, beispielsweise wurden hier alle Personen von Fotos abfotografiert und hervorragend mit den jeweiligen Hintergründen verschmolzen (was insbesondere bei den „Nahaufnahmen" am PC besser gelungen ist als am Amiga). Außerdem kann und muß man zu gegebener Zeit verschiedene Rollen übernehmen, und last not least tönt es auch im Fernen Osten sehr stimmungsvoll aus den Lautsprechern, wenngleich nicht ganz so überwältigend wie beim Vetter aus Amerika.

Hüben wie drüben gilt also, daß Einsteiger auf der Suche nach einem bedienungsfreundlichen und nicht übermäßig simplizistischen Kamm-Adventure bestens bedient werden — erfahrene Abenteurer, die auf Knoten in den Gehirnwindungen beziehen, werden von Heart of China jedoch ebenso enttäuscht sein wie vom anderen Dynamix-Movie zum Mitmachen. (jü)

Rise of the Dragon
Dynamix

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	86%	-	-	86%
Sound:	88%	-	-	88%
Atmosphäre:	76%	-	-	67%
Urteil:	74%	-	-	79%
Preis (DM):	119,-	-	-	119,-

Für Anfänger

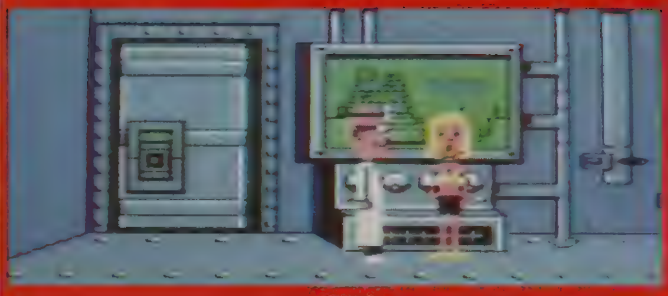
Heart of China
Dynamix

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	82%	-	-	86%
Sound:	80%	-	-	80%
Atmosphäre:	74%	-	-	65%
Urteil:	70%	-	-	77%
Preis (DM):	119,-	-	-	119,-

Für Anfänger

Amiga Beide Programme erfordern 1MB Speicher, für beide ist eine Festplatte zu empfehlen. Heart of China läßt sich zwar notfalls auch per Floppy ganz passabel spielen, erreicht dafür aber grafisch nicht ganz das Niveau des Drachenaufstands.

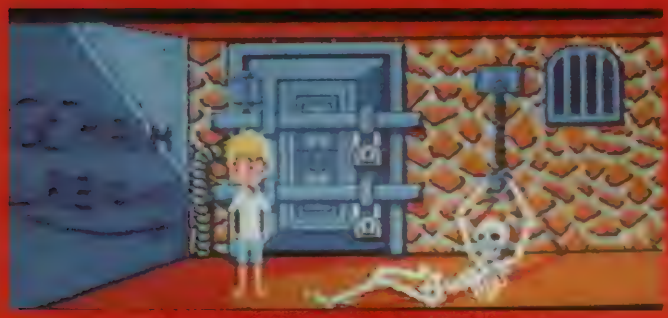
PC Geboten wird allerorten VGA-Optik de Luxe (EGA ist gesondert erhältlich) sowie Unterstützung aller gängigen Soundkarten; durch die abschaltbaren Animationen sind die Games auch auf langsamen 286ern ordentlich spielbar. Übrigens sind für beide Systeme annehmbar übersetzte Versionen in deutscher Sprache zu haben.



(C 64)

Der komische Kerl ist der Kidnapper (VGA/EGA)

Da staunt der Laie...(C 64)



Nur nicht den Mut verlieren! (Amiga)

Maniac Mansion

Mit diesem Comic-Krimi revolutionierte Lucasfilm Games 1987 das gesamte Genre: plötzlich war Tipparbeit out, dafür viel, viel Grafik in! Kein Wunder, daß man heute in Highlights wie „Monkey Island 2" oder „Indiana Jones IV" prinzipiell noch immer das gleiche Spielsystem findet...

Aber die 15 anklickbaren Verben, die sich zu einfachen (deutschen) Sätzen kombinieren lassen, waren nicht die einzige Neuerung, die die verrückte Villa zu bieten hatte. Das Herumlaufen in der toll animierten Grafik war in der frühen C 64-Version bereits besser gelöst als in manch neuzeitlichem 16Bit-Adventure, die Musik- und Geräuschkulisse war für damalige Verhältnisse schlicht sensationell, und die eingestreuten, filmartigen Zwischensequenzen sind ebenfalls eine Pioniertat der Programmierer um den Star-Regisseur. Die (schwarz-) humorige Story ist ohnehin zeitlos: Seit neben der alten Villa am Rande einer amerikanischen Kleinstadt ein Meteor runtergeplumpst ist, sieht man dort gelegentlich Tentakel durch die Gegend wackeln, und nachts leuchtet das Wasser im Swimmingpool so seltsam. Soweit so tolerierbar, aber daß der Besitzer der Hütte nun auch noch die bezaubernde Sandy entführt hat, geht definitiv zu weit! Ihr Freund Dave will sie zusammen mit zwei Freunden dort rausholen, nicht ahnend, welches Gruselkabinett ihn erwartet...

Je nachdem, welchen der vier männlichen und zwei weiblichen Begleiter man sich aussucht, geht der Lösungsweg und im Falle eines Falles sogar das Schlußbild anders aus. Klar, daß z.B. ein Physik-Genie in der Mannschaft mit Mikrowellenöfen und Radio-Röhren mehr anfangen kann als ein angehender Schriftsteller — wahre Fans spielen das Game daher in allen denkbaren Personen-Kombinationen durch. Aber auch mit einem einzigen Durchgang ist man schon hübsch beschäftigt, obwohl sich das Geschehen ganz auf das Grusel-Anwesen samt Grusel-Bewohner konzentriert. Doch der Bunker ist größer und komplexer als man denkt, mit etwas Pech landet man sogar in einem richtigen Dungeon. Schlimmeres, sprich Tödliches, passiert allerdings selten, der Schwerpunkt liegt eher bei den verdrehten und teilweise nur in Teamwork zu bewältigenden Rätseln. Manche davon haben inzwischen Kultcharakter, welcher Computer-Abenteurer hätte noch nie von der Mumie unter der Dusche oder dem unauffindbaren Sprit für die Kettensäge gehört?

Klares Fazit: Wer sich dieses Gag-Feuerwerk bisher hat entgehen lassen, sollte das Versäumte schleunigst nachholen! (mm)

Maniac Mansion
Lucasfirm Games

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62%	62%	65%	59%
Sound:	58%	55%	61%	15%
Atmosphäre:	84%	83%	85%	78%
Urteil:	80%	80%	82%	74%
Preis (DM)	79,-	79,-	59,-	79,-

Für Geübte

Amiga Die beste 16Bit-Version in punkto Sound und (Maus-) Steuerung, nur die zwei Disks muß man ab und zu wechseln.

ST Wie beim Amiga auf Festplatte installierbar, für doppelseitige Laufwerke auf einer Disk erhältlich.

C64 Gute Grafik, streckenweise gibt's den besten Sound von allen, leider sind die Ladezeiten recht lang; Steuerung per Joystick.

PC Optisch nicht ganz so schön, Sound nur über Piepser, Steuerung mit Keyboard, Maus (bei manchen Treibern problematisch) oder Stick. Auch von Disk und mit lahmen Rechnern gut spielbar.

The Colonel's Bequest / The Dagger of Amon Ra

Sierra-Chefin Roberta Williams hat nicht nur bei der „King's Quest"-Serie persönlich Hand angelegt, auch das digitale Kriminaltheater um die Hobby-Detektivin Laura Bow entfloß ihrer Feder.

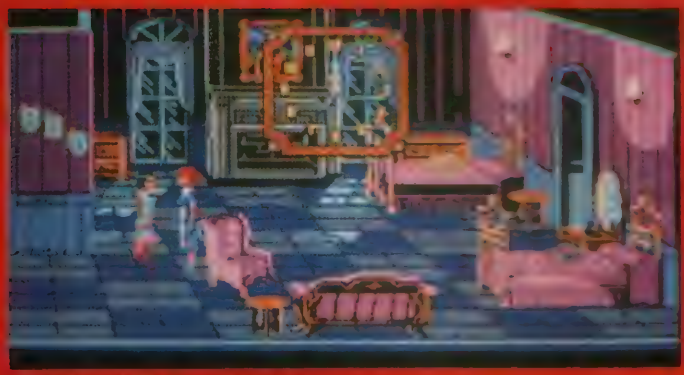
THE COLONEL'S BEQUEST

„Kriminaltheater" deshalb, weil die beiden Detektiv-Adventures mit der weiblichen Hauptdarstellerin wie ein Theaterstück in einzelne Akte aufgeteilt sind — sobald der Schlußvorhang fällt, ist das Spiel aus, ob man das Rätsel gelöst hat oder nicht! Als man diesen ungewöhnlichen Aufbau erstmals bestaunen durfte, begleitete Laura gerade eine Freundin zum Landsitz von deren Onkel, dem alten Colonel Dijon. Der hat seine Lieben zu sich gerufen, um ihnen mitzuteilen, daß sie ihn alle beerben werden — und das wahrscheinlich schon bald. Daraufhin passiert ein Mord nach dem anderen...

Um herauszufinden, wer da unbedingt seinen Erbteil vergrößern will, kann Laura Gespräche belauschen, selbst mit den Leuten reden und das weitläufige Gelände (drei Etagen plus ein großer Garten) nach wichtigen Indizien absuchen. Dank einer gewissen „Intelligenz" des Programms „wissen" es die Leute, wenn man schon mal mit ihnen gesprochen hat, außerdem verändert sich der Inhalt vieler Räume während die Zeit vorwärtsschreitet. Aber Vorsicht, wie in jedem Krimi kann übermäßige Neugier auch hier (lebens-) gefährlich sein!

Dagger of Amon Ra (VGA)

THE DAGGER OF AMON RA


Colonel's Bequest (Amiga)

In ihrem neuesten Abenteuer schnüffelt Laura als rasende Reporterin einem alten ägyptischen Dolch hinterher, der aus einem New Yorker Museum gestohlen wurde. Vom Hieroglyphenlesen bis zur Mumienschändung bleibt ihr dabei nichts erspart, erstmal sind allerdings notwendige Tatsachen zu absolvieren, um überhaupt zum Museum vorzudringen. Dort häufen sich dann wieder die Todesfälle, und mittendrin ermittelt die Heldin kreuz und quer durch die erst nach und nach zugänglichen Räume. Das wichtigste Instrument ist dabei ihr Notizbuch, in dem die gewonnenen (Gespräche-) Informationen automatisch landen. Die naturgemäß sehr häufigen Verluste sind von der Maussteuerung hier leider etwas umständlich, auch wollen alle Gegenstände präzise angeklickt sein.

Als Belohnung für geduldige Spürnasen winken gepfefferte Dialoge und eine sehr sinnige Präsentation. Die leicht an „Heart of China" erinnernden und toll animierten Bilder stellen einen deutlichen Fortschritt gegenüber der (immerhin recht atmosphärischen) EGA-Grafik des Vorgängers dar; ähnliche Steigerungen sind beim Sound mit seinen Rhythmen aus den „Roaring Twenties" zu verzeichnen. Dank der mittlerweile standardisierten Sierra-Iconleiste ist auch die Handhabung hier kein Thema mehr, von den leichten Macken bei der Klickerei mal abgesehen. Happy Crime-Time! (nis)

Dagger of Amon Ra (VGA)

The Colonel's Bequest
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	69%	-	-	69%
Sound:	68%	-	-	65%
Atmosphäre:	66%	-	-	66%
Urteil:	67%	-	-	67%
Preis (DM):	89,-	-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

The Dagger of Amon Ra
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	86%
Sound:	-	-	-	80%
Atmosphäre:	-	-	-	74%
Urteil:	-	-	-	75%
Preis (DM):	-	-	-	139,-

Für Fortgeschrittene

Amiga Teil eins wurde gut vom PC umgesetzt, der Dagger lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor.

PC Der Colonel unterstützt alle Grafik- und Soundkarten außer VGA, im Museum sind zumindest ein 286er mit Festplatte und VGA- oder EGA-Karte angesagt.

Spätestens seit der opulenten Versoftung von Frank Herberts berühmtem Wüstenplaneten „Dune" ist Virgins Programmierteam Cyro in aller Munde — neuerdings erstreckt sich der Ruhm auch auf den Geheimdienst der Ex-UDSSR!

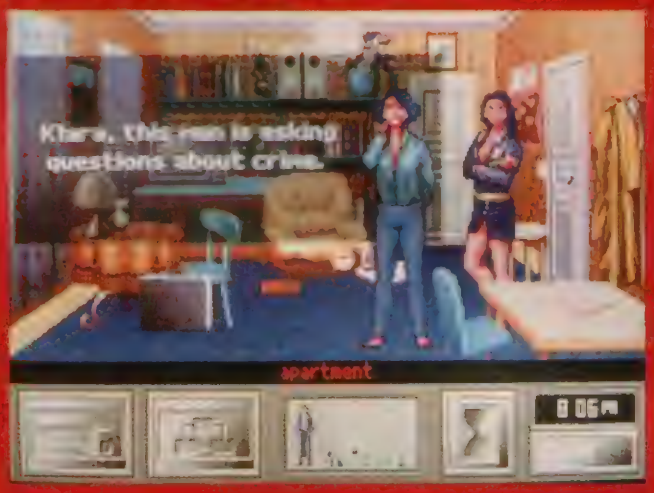
KGB

Obschon die aufwendige Präsentation an den interplanetaren Vorgänger erinnert, wurden inhaltlich nun doch wesentlich indiskrete Wege beschritten. Zum ersten befinden wir uns hier auf Mütterchen Erde, zum zweiten in jüngster Vergangenheit und zum dritten in einem rein konvexigen Adventure, das komplett ohne die Strategie-Elemente von „Dune" auskommt. Der Originalität der Story tut das jedoch keinen Abbruch — wo sonst darf man einen KGB-Offizier auf der Seite von Recht und Ordnung verkörpern?

Beim Chef in der Druckkammer

Hauptmann Maxim Rakow wird beauftragt, den Tod eines ausgeschiedenen Geheimdienst-Kollegen zu untersuchen. Was zunächst nach langweiliger Routine riecht, entpuppt sich bald als brandheißes Eisen, denn der teure Verblichene war einem fiiiiiiiiiiies Syndikat auf der Spur. Bei seinen Ermittlungen taucht Rakow immer tiefer in einen Sumpf aus Mord und Drogengeschäften ein, ja selbst der Staatsstreich gegen Gorbi spielt eine Rolle. Damit ahnt man auch bereits, warum die Story ausgerechnet am 11. August '91 begann, wenige Tage vor dem Putsch der ewigen Falken. Eine spannende Geschichte voller Lokalkolorit also, die sich beileibe nicht so einfach lösen läßt wie die Spice-Probleme auf Arrakis. KGB bietet nämlich vielfältige Handlungsmöglichkeiten und auch dementsprechend häufige Gelegenheiten, Fehler zu machen.

Das Programm selbst glänzt dagegen durch fehlerfrei ausgefeilte Technik, allein schon die Bildersprache mit den toll animierten „Nahaufnahmen" der Gesprächspartner reicht fertig den Kauf. Neben der superben Grafik erreichen auch die atmosphärischen Musikstücke problemlos den mit „Dune" gesetzten Qualitäts-Standard; grundsätzlich bietet selbst der Screenaufbau wenig Neues, ein großformatiges 2D-Bild der jeweiligen Örtlichkeit und eine recht schmale Leiste am unteren Rand. Inventory, Automapping und die Disk-Funktionen sind somit bequem zugänglich, doch darüber hinaus ist sogar noch ein videoähnlicher „Filmrücklauf" im Angebot, mit dem man sich vorherige Szenen noch einmal vergegenwärtigen kann. Unterhaltungen spielen sich nach wie vor im Multiple Choice Verfahren ab (nur wesentlich umfangreicher und komplexer), und für die adventureüblichen Tätigkeiten wie Nehmen, Gehen oder Untersuchen wurde ein feines Point and Klick-System einschließlich des neuerdings modern gewordenen „intelligenten" Cursors entwickelt.



Waaahnsinn!!!

Das Fazit fällt daher leicht wie selten. Wer „Dune" mochte, wird KGB lieben — ein schönes und spielenswertes Grafikadventure mit verdrecktem Gameplay, aber einfachem Handling! (jn)

Club oder Gangster-Hauptquartier?

KGB
Virgin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	87%
Sound:	-	-	-	83%
Atmosphäre:	-	-	-	86%
Urteil:	-	-	-	85%
Preis (DM):				139,-

Für Geübte

Amiga Nach unserem Vorabmuster zu urteilen, scheint Virgin einmal mehr eine Top-Umsetzung in der Mache zu haben.

PC VGA und alle gängigen Soundkarten werden unterstützt, zudem nutzt das Game auch EMS bzw. XMS und wird komplett in deutsch ausgeliefert.

HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073

Software Titel	MS-DOS	AMIGA
1869 d	89.50	79.50
AMOS deutsch	-	99.50
AMOS EASY	-	59.50
AMOS 3 D	-	79.50
AMOS Compiler	-	59.50
Abandoned Places d	89.50*	79,50
A-Train	109.50	-
Aces of Pacific d.A.	89.50	-
Addams Family	-	59.50
Ashes of the Empire mit Videocassette	**99.50***	**89.50**
ATAC	89.50*	-
Air Support	-	84,50*
Airbus 320 d	99.50	99.50
Air Warrior Online Flugsimulation, ausschließlich per Modem zu spielen, der absolute Wahnsinn	**89.50**	**79.50**
Amberstar d	-	89.50
Another World	79.50	69.50
BAT 2	89.50*	89.50*
B 17 d	109.50	-
Bards Tale Constr.	89.50	79,50*
Battle Isle d	89.50	79,50
Battle Isle Datadisk	49.50	49.50
Birds of Prey	99.50	79.50
Black Crypt d	79.50*	69.50
Buck Rogers 2 d	**89.50**	**a.A.**
Bundesl. Man. Pro.	79.50	79.50
Castles	79.50	69.50
Castles Data	39.50	39.50*
Carriers at War	79.50	-
Civilisation d	109.50	89.50
Conquestador	79.50	79.50
Covert Action	99.50	89.50
Centerbase	-	89.50
Crisis in the Kremlin	99.50	99.50*
Dagger of Amon-Ra	89.50	-
Daemonsgate	89.50*	79.50*
Dark Queen o. Krynn	79.50	79.50
Darklands	119.50	-
Darkseed	89.50	-
Das Schwarze Auge	89.50	79.50*
Death Knights of Krynn	79.50	79.50
Discovery	79.50	69.50
Dungeon Master	79.50	a.A.
Dune Wüstenplanet	89.50	69.50
Eco Quest	89.50	-
Elvira 2 d	89.50	79.50
Epic	79.50	69.50
Eye of Beholder d	89.50	79.50
Eye of Beholder 2 d	89.50	89.50
Falcon 3.0 D	109.50	-
Falcon 3.0 Mission 1	**59.50**	-
Fighter Command	69.50	69.50
Gateway	79.50	-
Global Effect d	89.50	79.50
Global Conquest	**99.50**	-
Goblliins	79.50	69.50
Graham Taylor Soccer	-	59.50
Grand Prix Unlimited	79.50	-
Gunship 2000	**109.50**	**a.A.**
Gunsh. 2000 Scenario	**59.50**	**a.A.**
Heroes of the 357th	89.50	-
Home Alone	89.50	59.50
Hong Kong Mahjong	89.50	-
Hook d	89.50	89.50
Indiana Jones 4 d	89.50	-
INFOCOM Sampler	109.50	-
Ishar d	79.50	79.50
J. B. Football	-	69.50
John Madden Footb	-	69.50
John Madden Footb 2	89.50	-
Kaiser d	**99.50**	**99,50**
Kings Quest 4	99.50	79.50
Kings Quest 5 d	99.50	79.50
Legend	79.50	69.50
Lemmings 2	89.50*	69.50*
Leather Godesses 2	99 50	-
Links d.A.	89 50	89.50
Links 386 pro d.A.	**109.50**	-
Lord of the Rings	89 50	79.50

Software Titel	MS-DOS	AMIGA
Lord of the Rings 2	89.50	-
Lotus Esprit 2	-	59,50
Lotus Esprit 3	-	79,50*
LS Larry 5 d	89.50	79.50
Lure of Temptress	**89.50**	**89.50**
Mad TV d	89.50	79.50
Mad TV Data d	29.50	29.50
Mantis	119.50	-
Microprose G. Prix d	a. A.	89,50
Might & Magic 3 d	89.50	79.50
Might & Magic 4	99.50*	-
Monkey Island 1 d	89.50	79.50
Monkey Island 2 d	89.50	89.50
Moonstone	89.50*	a.A.
Myth	-	59.50
Pacific Island	79.50	69.50
Paperboy 2	89.50*	59.50
Patrizier d	89.50	79.50
Paladin 2 d	79.50	89.50
Patton Strikes Back	89.50	79,50*
Perfect General	89.50	89.50
Pinball Dreams	a. A.	59,50
Plan 9 from Outerspace mit Videocassette	**89.50**	**79.50**
Planets Edge d	89.50	-
Police Quest 3 d	89.50	79.50
Pools of Darkness	89.50	69.50
Popolous 2 plus	-	**89.50***
Powermonger	89.50	79.50
Prophecy of Shadows	79.50	-
Race Drivin	99.50	59.50
Railroad Tycoon d	99.50	89.50
Realms	79.50	69.50
Rec Baron deutsch	89.50	89.50
Rules of Engagement	89.50	79.50
Scenario Disk HE	89.50	39.50
Sensible Soccer		59.50
Shadowlands	89.50	59.50
Shadow Hornets d	89.50*	a.A.
Silent Service 2	89.50	89.50
Sim Ant d	89.50	89.50
Space Max		89.50
Space Quest 4 d	79.50	79.50
Special Forces	89.50	89.50
Star Trek 25 Anniv.	89.50	
Steel Empire	89.50	69.50
Stone Age	89.50	69.50
Striker		69.50
Super Tetris	99.50	54.50
Spellcraft	89.50*	-
Spellcrammer	109.50*	-
S.W.O.T.L.	99.50	-
S.W.O.T.L. DO 332	49.50	-
Task Force	109.50*	-
Theatre of War	**79.50**	**a.A.**
Titus the Fox d	89.50	59.50
Treasure Savage Front.	79.50	79.50
Ultima 6	89.50	79,50
Ultima 7 deutsch	**109.50**	-
Ultima Underworld	89.50	-
Uncharted Waters	109.50	-
Vengance of Excalibur	79.50	69.50
Vikings		79.50
Vroom		59.50
Vroom Data		49.50
Warriors of Rejyne	89.50*	69.50
Willy Beamish d.A.	89.50	79.50
Wing Commander	**59.50**	**89.50***
Wing Comm. Spec.Ed.	99.50	-
Wing Commander 2 d	99.50	-
Wing C. Special Op. 2	49.50	-
Wrestlemania WWF	89.50	59.50
X-Copy Tools	-	**84.50**

Ladenpreise können variieren.

Service - unser zweiter Name - **HAMO** oHG Meier & Rösges - Diergardtplatz 6/7 - 4060 Viersen 1 Riesenauswahl in Versand und Laden

HARDWARE FÜR ALLE AMIGA

512 KB intern A500 Uhr/Akku	**79.-**
1 MB intern A500 PLUS	**129.-**
2 MB RAM A 600	**389,-**
ACTION REPLAY MK3 A500	**189.-**
ACTION REPLAY MK3 A2000	**249.-**
CDTV Trackball Controller	**259.-**
Laufwerk AMIGA 3.5" extern	**189.-**
Aktivboxen für alle AMIGA	**79.-**

THRUSTMASTER

Feel it

Flight Control	**189.50**
Weapon Control	**189.50**
Rudder Control	**279,50**

HAMO liefert außerdem - zuverlässig und bequem - auch alle andern feinen Sachen - die das Computern schöner machen

AT-BUS-Festplatte für AMIGA incl. 16 Bit Controller, Gehäuse und dt. Handbuch, komplett Anschluß - fertig installiert, bis 8 MB Aufrüstbar

105 MB/0 MB RAM 998.-
105 MB/2 MB RAM 1.198.-

Advanced GRAVIS Joysticks

der Allerbeste	schwarz	**89.95**
für AMIGA und PC	transparent	**99.95**

Wir sind **MAGIC MUSIC** Partner
Roland Hard und Software stets vorführbereit
In unserem Ladenlokal

ROLAND LAPC-1 dt. Version	989.-
ROLAND SCC-1, die Neue!	**989.-**
Soundblaster 2.0	229.-
Soundblaster Pro 3.0	399.-

Wir liefern Topaktuell und schnell CD Rom Software, mehr als 200 Titel sofort lieferbar - Sonderliste unbedingt anfordern: z.B. Wing Commander 2 und Ultima Underworld auf einer CD-Rom nur DM 119.50

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6.- bei Nachnahme + DM 8.-
Mit (*) gezeichneten Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisirrtum und Änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2.- in Briefmarken.
FAX: 02162/30091 BTX: *HAMO#
Händleranfragen gegen Gewerbenachweis erwünscht
Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/24453
FAX: 0561/285097

ADVENTURES/ROLLENSPIELE

	Amiga	PC
Bane of Cosm.Forge	63,- D	75,- D
Bards Tale 3	24,- H	24,- H
Bards Tale Constr.	*63,- H	63,- H
-Trilogy (BT 1 -3)		81,- H
Bat 2	*69,- D	*75,- D
Black Crypt	54,- H	
Buck Rogers 2		75,- D
Cruise f. a. Corpse	57,- D	57,- D
D-Generation	39,- H	39,- H
Dark Queen o.Krynn	*63,- D	*75,- D
Darklands		99,- E
Das schwarze Auge	*63,- D	75,- D
Death Knights o.Krynn	63,- D	75,- D
Dune	57,- D	75,- D
Dungeon Master		63,- D
Dungeon M./Chaos	57,- H	
Eco Quest	*63,- H	75,- D
Elvira 2 Jaws of Cerberus	63,- D	75,- D
Eye of Beholder 1	63,- D	
Eye of Beholder 2	75,- D	75,- D
Fantastic World	*69,- H	
Gateway		63,- E
Gateway t.Sav.Frontier	63,- D	75,- D
Heart of China	63,- H	75,- D
Hook	66,- H	88,- H
Indiana Jones 3	63,- D	75,- D
Indiana Jones 4		81,- D
Kings Quest 4	75,- H	75,- H
Kings Quest 5	75,- H	87,- D
Laura Bow 2		75,- D
Legend	57,- H	
Leisure S. Larry 3	75,- D	75,- D
Leisure S. Larry 5	63,- D	75,- D
Les Manley Lost in LA		63,- D
Lord of the Rings	63,- H	75,- H
Lord of the Rings 2		72,- H
Lure of the Temptress	63,- D	69,- D
Magic Candle 2		75,- H
Maniac Mansion	57,- D	57,- D
Might and Magic 3	63,- D	75,- D
Might and Magic 4		*63,- E
Monkey Island 2	75,- D	75,- D
Police Quest 3	63,- D	75,- D
Pools of Darkness	63,- D	75,- D
Prophecy of the Shadow	*63,- D	*75,- D
Rex Nebular		81,- H
Secret of Monkey Island	63,- D	75,- D
Shadowlands	73,- D	73,- D
Sherlock Holmes		*81,- D
Space Quest 3	75,- D	75,- D
Space Quest 4	75,- D	75,- D
Spirit of Adventure	66,- D	73,- D
Star Trek		81,- D
Treasure of Sav.Frontier	*63,- D	*75,- D
Ultima Trilogy 2		81,- H
Ultima 6	63,- E	39,- E
Ultima 7		87,- D
– Forge of Virtoe		39,- H
Ultima Underworld		81,- H
Willy Beamish	63,- H	75,- H
Zak McKracken	57,- D	57,- D

STRATEGIE/SIMULATION

	Amiga	PC
1869	63,- D	75,- D
A-Train		*75,- H
A.T.A.C.		*87,- H
Aces of Great War	33,- H	39,- H
Aces of t. Pacific		75,- H
Air Sea Supremacy	63,- H	
Air Support	51,- H	
Airbus A 320	81,- D	81,- D
B 17 Flying Fortress	*72,- H	87,- H
Battle Chess	24,- H	24,- H
Battle Chess 2	54,- H	63,- H
Battle Isle	63,- H	63,- H
-Data Disk	39,- H	39,- H
Birds of Prey	72,- H	87,- H
Centurion: Def Rome	24,- H	24,- H
Chuck Yeager's AFT	24,- H	24,- H
Chuck Yeager Air Combat		75,- D
Conquest of Camelot	48,- H	48,- H
Crisis in Kremlin		87,- H
Dan Bunten	33,- H	39,- H
Dragon Wars		63,- H
Elite	54,- H	54,- H
Elite Plus		87,- H
Imperium Romanum (vor 30)	27,- H	
Imperium Romanum II	27,- H	
Jet	66,- H	73,- H
Kampf um Arnhem		87,- H
Kampfgruppe 2	72,- H	72,- H
Kampfgruppe 3		*93,- H
Kampfgruppe Diskette	48,- H	48,- H
Lemmings		87,- D
Mission Disk 1		*51,- H
Mission Disk 2	49,- H	49,- H
Medieval Conquest		87,- H
Mi Simulator		88,- H
Grandmaster Chess		63,- H
Gunship 2000	*75,- H	87,- H
Gunship 2000 Data		51,- H
Harrier Jump Jet		*93,- H
Heroes of the 357		72,- H
Hitler Luftkrieg 14-18	*69,- D	*81,- D
Immortal	24,- H	63,- H
Imperium	24,- H	24,- H
Jaguar Xj 220	51,- H	
Knights of the Sky	72,- H	49,- H
M 1 Tank Platoon	72,- H	81,- H
Mad TV	63,- D	75,- D
-Data Disk	*21,- D	*21,- D
Mantis		99,- H
Perfect General	69,- D	75,- D
Pirates	54,- H	54,- H
Planets Edge		75,- D
Populous 1	24,- H	24,- H
-World Editor	33,- H	
Populous 2	63,- H	
-Data Disk	*30,- H	
Populous 2 Plus	*72,- H	
Powermonger		72,- H
-Data Disk	33,- H	
Premiere	57,- H	
Railroad Tycoon	72,- H	81,- H
Ramparts	*51,- H	63,- H
Rec Baron	63,- H	75,- D
Rec Zone	51,- H	
Rules of Engagement	57,- H	
Scenario	*57,- D	63,- D
Secret Weap. of LW		75,- E
DO 335 od. HE 162		33,- E
P 38 oder P 80		27,- E
Silent Service 2	72,- H	72,- H
Sim Ant	88,- D	88,- D
Sim City+Populous	73,- H	73,- H
-Arch. 1,2 od. TerEd.	37,- H	37,- H
Sim Earth	*73,- H	95,- H
Space Crusade	57,- H	*57,- H
Space Max	57,- D	72,- D
Special Forces	72,- H	81,- H
Spellcraft		*75,- D
Star Control 2		*63,- H
Strategy Master	*63,- H	*69,- H
Task Force		*93,- H
Their finest Hour	63,- H	63,- H
-Mission Disk	27,- H	27,- H
V for Victory		*66,- H
Wing Commander	*81,- D	39,- H
Wing.Comm Edition		87,- H
Wing Commander 2		79,- D
WC 2 Sp. Op.1 oder 2		39,- H
WC 2 Speech Acc.		39,- H

ACTION/ARCADE

	Amiga	PC
Apidya	57,- H	
Budokan	24,- H	24,- H
Bug Bomber	51,- H	57,- H
Double Dragon 3	51,- H	57,- H
Dyna Blaster	57,- H	*63,- H
Fire and Ice	51,- H	
Hagar d. Schreckl.	51,- D	
Humans	51,- H	
Hyperspeed		49,- H
Leander	51,- H	
Lemmings 2	*63,- H	*75,- H
Locomotion	51,- D	*57,- H
Pinball Dreams	*57,- H	*57,- H
Push Over	66,- H	73,- H
Risky Woods	54,- H	*63,- H
Robocop 3	66,- H	*73,- H
Rodland	51,- H	
Shadow o.t. Beast 2	51,- H	
Shadow o.t. Beast 3	57,- H	
Steel Empire	63,- H	72,- H
Striker	51,- H	
Super Hero	*57,- H	
Super Tetris	66,- H	72,- H
Terminator 2	66,- H	73,- H
Zone Warrior	54,- H	

VERSCHIEDENES

	Amiga	PC
4D Sports Boxing	33,- H	39,- H
4D Sports Driving	33,- H	39,- H
Addams Family	66,- H	
Advant Tennis Tour	52,- H	66,- H
Air Commander		*75,- H
Aquatic Games	*63,- H	
Big Box 2	57,- H	
Bills Tomato Game	*54,- H	
Bundesl.Manag.Prof.	63,- D	63,- D
Captive 1		*63,- H
Carl Lewis Olympic	51,- H	63,- H
Chaos Engine	*51,- H	
Cheat em up 3	21,- D	
(Lösungen für ca 500 Amiga-Games)		
Crazy Cars	51,- H	
Cytron	*57,- H	
Daily Cov. Girl Poker	51,- H	57,- H
Dark Half		*63,- H
Europ Championship	57,- H	63,- H
Fantastic Worlds	*69,- H	*75,- H
First Samurai		*57,- H
Formula One GP	72,- H	*87,- H
Games Winter Challenge	*63,- H	75,- H
Goblliins	66,- H	66,- H
Grand Prix Unlimited		63,- H
Hardball 3		63,- E
Heimdall	73,- D	88,- D
Hexuma	*75,- D	*75,- D
Indianapolis 500	54,- H	63,- H
Jimmy White Snooker		63,- H
John Barnes Soccer	66,- H	
John Madden Football	54,- H	
Legends of Valour	*69,- D	*75,- D
Links	63,- H	
Links 386 Pro		87,- H
Lotus 3	*51,- H	
Mario Andrettis Race		63,- H
Mega-lo-Mania		*69,- D
Megalomania/Samurai	57,- H	
Microp.Master Golf	72,- H	87,- H
Monster Pack 2	51,- H	
Racing Masters	27,- H	33,- H
Sensible Soccer	51,- H	
Spellcasting 301		63,- E
Sports Collection	57,- H	63,- H
Starb.Super Soccer	66,- D	73,- D
Summer Challenge		*63,- H
Troddlers	*51,- H	
Viking Fields	66,- H	
Vroom	66,- H	
-Data Disk	41,- H	
Waxworks	*63,- D	63,- D
Wildkid	51,- H	
WWF Wrestling	66,- H	73,- H
Zool	57,- H	
Zyconix	*51,- H	*51,- H

*be Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E= englische Version D= Spiel ganz in Deutsch H= Handbuch in Deutsch

Wir führen nur die obigen PC Titel, Ausnahme aktuelle Neuerscheinungen. Preisliste für Amiga und C64 gegen frankierten Rückumschlag. Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten
Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,-. Ab 400,- ohne Versandkosten

Kein Ladenverkauf. Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich.

Lieferung per Vorkasse: Bar, EC, Scheck bis 400,-, V, Scheck oder Überweisung (PSA Dortmund, Kto. 3244 36-465)
Bei V, Scheck und Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift
Nachnahme **zusätzlich** +5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr

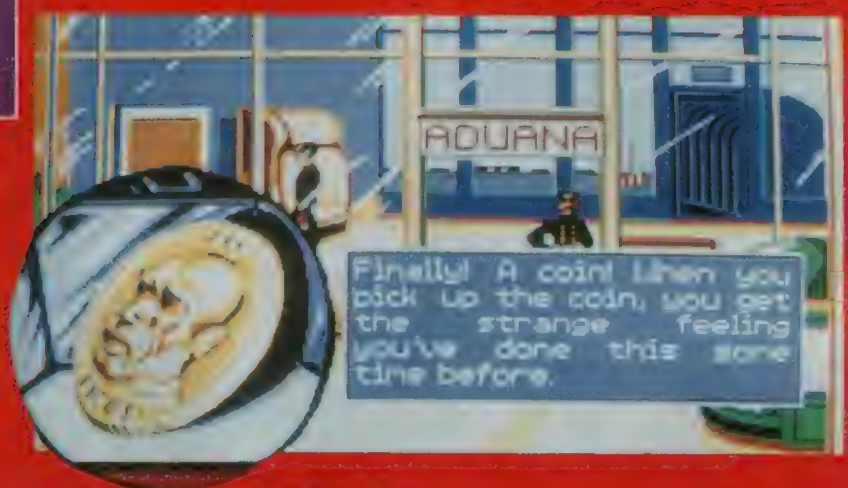
THOMAS PFISTER · SPIELEVERSAND · HOLZWICKEDER STR. 2 · 3500 KASSEL

Operation Stealth & Cruise for a Corpse

Nach dem hübschen Erfolg ihres zeitreisenden Erstlings „Future Wars" konnte natürlich nichts und niemand Delphine davon abhalten, weitere Grafikabenteuer mit dem genialen Cinematique-System zu entwickeln — here they come!

Tatsächlich kommt man bei Cinematique-Adventures mit der Maus in der Hand ja zumindest so komfortabel durchs Abenteuerland wie bei den berühmten Spielen von Lucasfilm bzw. Lucas Arts: Per simplem Klick scheucht man den Helden durch die 3D-Bilder, mit der rechten Maustaste wird bei Bedarf das (zugegeben etwas spärliche) Aktionsmenü aufgerufen. Das war bei „Future Wars" so, und daran hatte sich wenig geändert, als Ende 1990, also ein knappes Jährchen später, die Saga um einen geklauten Tarnkappenbomber das Dämmerlicht von CIA und KGB erblickte...

Operation Stealth (VGA)



OPERATION STEALTH

Haben sich nun die bösen Russen oder nur der fehlgeleitete Diktator von Santa Paragua den Stolz der amerikanischen Luftwaffe unter den Nagel gerissen? Zur Klärung dieser Frage und nachfolgenden Wiederbeschaffung des teuren Vogels schickt man Staragent Glames in den südamerikanischen Polizeistaat. Ein Koffer mit doppeltem Boden, automatische Paßfälscher und Raketenwerfer im Zigarettenformat sind seine einzigen Freunde in dieser harschen Mission. Feinde, haarige Rätsel und schwierige Actionsequenzen lauern hingegen in großer Zahl auf unseren Reserve-Bond — wie gut, daß er da wenigstens von hübscher Optik, feinen Animationen und netten Soundtracks umgeben ist, die seinen „Führungsoffizier" zuverlässig an den Monitor fesseln!

CRUISE FOR A CORPSE

Noch bunter, noch realistischer, noch musikalischer und vor allem noch knobeliger ging es dann beim 91er-Nachfolger zu: Im Jahre 1927 befindet sich Inspektor Dusentier von der Pariser Polizei auf der Yacht des Großindustriellen Karaboudjan — just als dieser auf hoher See gemeuchelt wird! Bei den nachfolgenden Ermittlungen spielen neben der obligaten Untersuchung von Indizien insbesonders ständige Verhöre aller Kreuzfahrer sowie die gnadenlos verrinnende Zeit eine entscheidende Rolle. Nein: nur Hercule Poirot wäre von diesem vertrackten Dingsbums entzückt gewesen, auch der Liebhaber ausgefeilter Animationen gerät bei den perspektivisch stets richtigen Bewegungen des Helden ins Schwärmen! (jn)

Cruise for a Corpse (Amiga)

Operation Stealth
Delphine

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	76%	73%	-	76%
Sound:	71%	66%	-	72%
Atmosphäre:	82%	80%	-	82%
Urteil:	80%	78%	-	80%
Preis (DM):	89,-	89,-	-	99,-

Für Könner

Cruise for a Corpse
Delphine

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	86%	84%	-	88%
Sound:	80%	76%	-	80%
Atmosphäre:	90%	88%	-	90%
Urteil:	88%	86%	-	89%
Preis (DM):	89,-	89,-	-	99,-

Für Könner

Amiga Beide Programme sind in deutsch erhältlich, sie können auf Festplatte installiert werden und verfügen wie alle Versionen über eine unmögliche Codeabfrage. Dusentier ermittelt auch am A3000.

ST Der Sound klingt manchmal etwas schräg, dafür bewegt sich Glames (bei weniger Farben) hier ein wenig flotter als auf der „Freundin". Keine Probleme am STE.

PC Hier kann auch mit dem Keyboard gesteuert werden, was aber nicht zu empfehlen ist. Die Spiele unterstützen VGA und EGA (Stealth auch CGA und Hercules), bieten Kartensound und sind bei 12 MHz ein bißchen langsam.

Jerome Lange, Lankhors Meisterdetektiv der 50er Jahre hatte seinen ersten Auftritt anno '87 in „Mortville Manor", 1990 folgte dieser Südsee-Krimi, und demnächst darf er weiterschnüffeln — im Asien-Abenteuer „Sukiya".

Maupiti Island

(VGA)

Wenn wir uns demnach auf einen Teil der Trilogie beschränken, so liegt es ganz einfach daran, daß das seinerzeit vielbeachtete Mortville-Landhaus bei Redaktionsschluß nicht mehr, die neue Fernost-Ballade hingegen noch nicht erhältlich zu bewundern war. Damit muß man leben, genau wie Jerome hier damit leben muß, daß sein Segeltörn auf dem Indischen Ozean durch einen aufziehenden Sturm unterbrochen wird. Der Kutter geht also im Hafen der Insel Maupiti vor Anker, Besatzung und Passagiere gehen von Bord, und der Krimi geht los...

Irgendwer hat nämlich Marie entführt, eins der leichten Mädchen von Mutter Maguy. Da man die Einwohnerzahl des Eilands an zehn Fingern abzählen kann, sollte dieses Problem für unseren Detektiv eigentlich lösbar sein — doch weit gefehlt. Diese französischen Reserve-Storchen stehen lediglich zwei Tage zur Verfügung, um einen zunehmend komplizierter werdenden Fall zu lösen. Man ahnt es bereits, die Uhr spielt hier eine wichtige Rolle, und doch ähnlich wie in „Cruise for a Corpse", manche Hinweise nur zu ganz bestimmten Zeiten zugänglich. Das bezieht sich auf die ordinäre Spurensuche in den 28 Locations ebenso wie auf die Möglichkeit, sämtliche Leute, die Jerome während des Spiels begegnen, ausgiebigst zu verhören.

Sidiane Fleur...(VGA)

Mit Hilfe eines schon in „Mortville Manor" verwendeten Themenmenüs (das sich automatisch um neuentdeckte Spuren erweitert) quetscht man also Verdächtige und Unverdächtige aus, observiert bzw. verfolgt via Pulldown-Menüs bestimmte Personen, schläft, ißt oder wandert umher — alles recht bequem. Doch können auch die großformatigen und wunderhübsch atmosphärischen 2D-Bilder bekickt werden, so daß hinsichtlich der Handlahmung kaum Wünsche offen bleiben. Die Optik besticht dabei auf den Homecomputern durch dezent-edles Design einschließlich kleiner Animationen, am PC hingegen durch die Pracht von 256 lockenden, wenn auch etwas schrillen Farben.

Was die Akustik angeht, so ist sie fast schon ein Kapitel für sich: Titeltracks mit Verwöhnaroma, wohin man auch lauscht, wobei Amiga und ST zusätzlich noch allerlei superrealistische Effekte wie Meeresrauschen und Dschungelsound zu Gehör bringen. Ganz zu schweigen von der chicen deutschen Sprachausgabe, die am PC selbst unter Adlib (wenn auch etwas vermauschter als mit Soundblaster) geboten wird. In der Summe ist Maupiti Island also auf alle Fälle eine Reise wert! (jn)

Eine Insel mit Schienswürdigkeiten?(Amiga)

Maupiti Island
Lankhor

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	84%	81%	-	82%
Sound:	88%	85%	-	84%
Atmosphäre:	82%	80%	-	80%
Urteil:	83%	81%	-	81%
Preis (DM):	79,-	79,-	-	89,-

Für Experten

Amiga Die Ur-Insel verlangt nach 1MB und akzeptiert keine Zweitfloppy (zwei Disks), dennoch ist sie am gelungensten.

ST Optik und Sound sind eine Spur blasser als am Amiga.

PC Seltsamerweise verlangte unser Testmuster auch bei der 3.5"-Version eine 5.25"-Originalscheibe als Keydisk, und am 486er lief das Game erst mit ausgeschaltetem Turbo. Andererseits werden alle Grafikmodi von Hercules bis VGA, sowie Adlib und Soundblaster unterstützt.

Derzeit läßt sich ja alle Welt von Entspannungs-Gerede einlullen, aber bei Sierra weiß man's gottlob besser. In Wirklichkeit verschärft sich nämlich das internationale Klima, und dann wird gar noch der tunesische US-Botschafter entführt!

In dieser Lage hilft lan Jim Walls („Police Quest") nur noch eins — Commander Westland muß hier, Wessi ist ein geheimer Notfall-Agent, der sich eigentlich nur durch seinen Namen vom britischen Kollegen Bond unterscheidet. Das führt uns stracks zum ersten Problem: Ganz in der Tradition von 007 treibt sich der Knabe gerade urlaubsmäßig mit braingebrannten Wassernixen herum. Zweites Problem: Ausgerechnet Du bist sein „Führungsoffizier"...

Und so wirft das unerbittliche Schicksal jede Menge nicht immer ganz logische Stolpersteine in Westlands Weg (womöglich ist das Schicksal ja ein Undercover-Agent des KGB?), zu denen eine ebenso lange wie langweilige U-Boot-Fahrt im Stil einer Mini-Simulation ebenso gehört wie ein heikler Unterwasserfight gegen feindliche Haifische und natürlich der Showdown in Tunis. Bei alledem wird nur, dem alten Sierra-Standard gemäß, von der Abteilung Technik eher spärlich unterstützt. Ruckelige, jedoch realistisch animierte Block-Grafik (am PC im EGA-Look, am Amiga schnarchig langsam) gehört hier zum guten Ton, und den bequemen Multi-Cursor gibt's auch noch nicht, stattdessen hackt man seine Befehle wie eh und je in den nicht allzu gloriosen Parser. Na, immerhin klingen die vielfältigen Soundtracks dank Adlib und Roland auch auf der MS-Dose halbwegs nett.

Rückblickend bleibt jedoch festzustellen, daß der Schneemann vergleichsweise doch eher zu den schwächeren Sierra-Produkten gehört — aber damit ist er ja immer noch ganz ordentlich! (jn)

Codename: Iceman
Sierra

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	66%	-	-	68%
Sound:	73%	-	-	73%
Atmosphäre:	57%	-	-	58%
Urteil:	60%	-	-	61%
Preis (DM)	119,-	-	-	119,-

Für Geübte

Wenn ein betuchter Erbonkel das Zeitliche segnet, so ist das bekanntlich nicht unbedingt ein Grund zur Trauer. Dank Ego Software wissen die Amigianer aber bereits seit 1990, daß Erben nicht nur phonetisch eine gewisse Ähnlichkeit mit Sterben hat...

In diesem voll tongesteuerten und deutschsprachigen Adventure übernimmt man also die Rolle eines freudig überraschten Hinterbliebenen, dem unerwartet eine südamerikanische Plantage samt Goldschatz in den Schoß fällt. Feine Sache, aber es kann der Bravste nicht in Frieden erben, wenn es der Koks-Mafia nicht gefällt! Plötzlich ist das Testament verschwunden, und dafür eine Killerenew aufgetaucht, die dem Helden fortan an den Fersen klebt. Was für ein Glück, daß wenigstens sechs zuverlässige und hilfreiche Freunde zur Hand sind, von denen man jeweils einen mit auf seine Forschungsreisen nehmen kann. Denn gerenn wird hier oft und gern: Erstens, um der nicht gerade einfachen Actioneinlage mit dem schießwütigen Banditen immer eine Coltlänge voraus zu sein, und zweitens natürlich, weil sich das Mysterium letztlich nur vor Ort in Übersee entwirren läßt.

Doch bis dahin ist es ein weiter Weg für den Nachlaßempfänger, weshalb ein Blick auf die handwerklichen Qualitäten des Games wesentlich näher liegt. Da wären erstmal massenhaft detailfreudige, teils digitalisierte und animierte Grafiken (darunter allerlei schamlose Produktreklamen), eine ganz nette Titelmusik sowie viele, manchmal aber etwas schräge FX. Am besten gefällt jedoch die bequeme und durchdachte Mausteuerung, selbst die Bilder lassen sich brav beklicken. Nur besonders schnell ist das Programm mit seinen logischen Knobeleien und ebenso strapaziösen wie dürftigen Actioneinlagen nicht — ob es vielleicht deshalb nie auf andere Systeme umgesetzt wurde? (jn)

Fatal Heritage
Ego Software

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	67%	-	-	-
Sound:	61%	-	-	-
Atmosphäre:	66%	-	-	-
Urteil:	64%	-	-	-
Preis (DM)	89,-	-	-	-

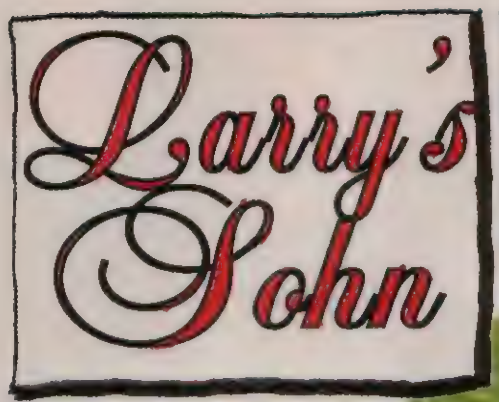
Für Könner

Wessi in geheimer Mission (Amiga)


Let's go West... (Amiga)

Codename: Iceman

Fatal Heritage


Larry's Sohn


STOP READING!
OH JE! MEIN PRIMITIVER USER SCHON WIEDER!


WELCH ÜBERFLÜSSIGE HANDLUNG WÜNSCHT DU ALSO VON MIR?


WHISTLE!
Mozart KV 147 (molto boring)


FOLLOW HER!
WELCH UNSITTLICHE KLEIDUNG ...


KISS HER!

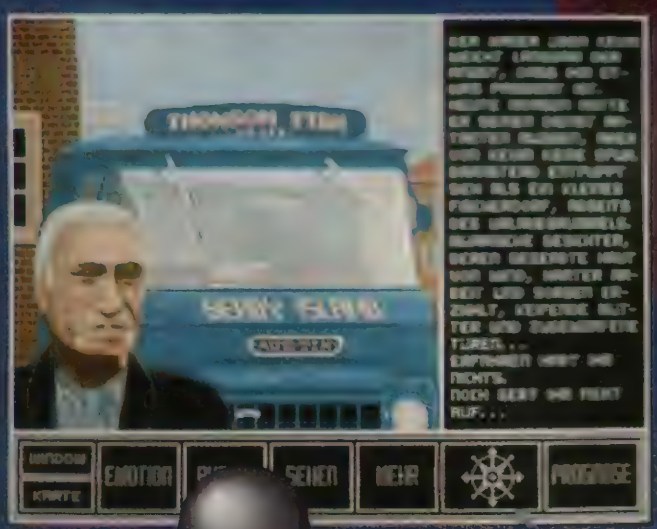

LEIDER IST DAS NICHT MÖGLICH, OH PRIMITIVER USER, DENN DER EHRENKODEX DER COMPUTERSPIELPRODUZENTEN VON 1994 VERBIETET DIE DARSTELLUNG JEDER SEXUELLEN ANNÄHERUNG ZWISCHEN ZWEI PROTAGONISTEN EINES COMPUTERSPIELS, INSBESONDERE, WENN EINE DER BEIDEN (ODER DER USER) NOCH MINDERJÄHRIG SIND. ABGESEHEN DAVON SIND DIE PROTAGONISTEN VERPFLICHTET, ANWEISUNGEN DES USERS, DIE SIE ZU SOLCHEN HANDLUNGEN ANSTIFTEN, UMGEHEND ZUR ANZEIGE ZU BRINGEN.

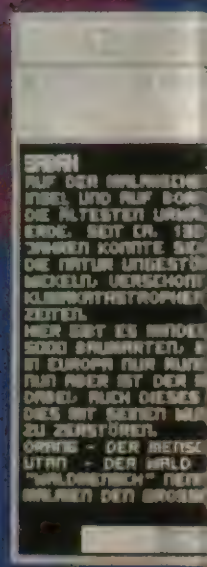

O.K., O.K.... TALK TO HER
JUNGE DAME, ICH HABE HIER EINE HOCHINTERESSANTE ABHANDLUNG ÜBER DAS FRESSVERHALTEN BEI NEUROTISCHEN ANGORAKÄTZCHEN IN MEXIKO CITY..


QUIT GAME
HALT! NICHT, WO'S GERADE SPANNEND WIRD...

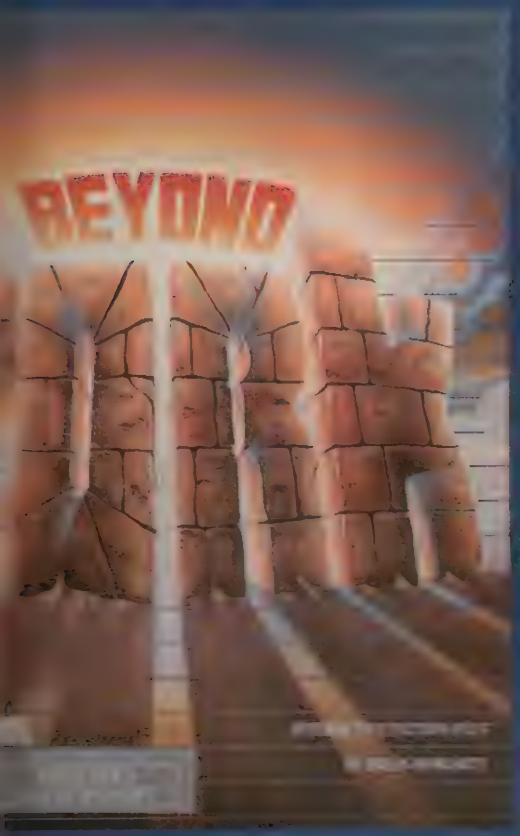

FLOOSH!
C:\ format c:

DIES & D





AS



So ist das Leben: Da grübelt man über Rubriken und systematisiert, was das Zeug hält, aber am Ende bleibt trotzdem noch ein Häuflein übrig, das in keine Schublade paßt. Gemeint sind etwa Adventure-Neuauflagen, preiswerte Compilations und Abenteuer für Konsolisten oder CD-Freaks — na, so dies und das eben...

Aber trösten wir uns mit dem Gedanken, daß es auch innerhalb des Genres schon seit jeher Spiele gibt, die sich einer thematischen Zuordnung beharrlich verweigern. Oder wo würdet Ihr beispielsweise das 1987 erschienene Infocom-Werk „Bureaucracy" einordnen, in dem man mit Formularen, Bürokraten und überhaupt dem ganz normalen Wahnsinn zu kämpfen hat? Nicht so ganz unproblematisch wären auch die bereits etwas älteren Dschungelabenteuer „Mask of the Sun" aus dem Hause Broderbund und „Amazon" vom Regisseur und Buchautor Michael Crichton gewesen. Ganz zu schweigen natürlich von etwas zeitgenössischeren aber nicht minder kuriosen Sumpf-Blüten wie „Terrormolinos", in dem man als braver Familienvater einen Man-spricht-Deutsch-Urlaub überleben muß, oder „Asylum", dem schrägen Irrgarten für Adventure-Geschädigte.

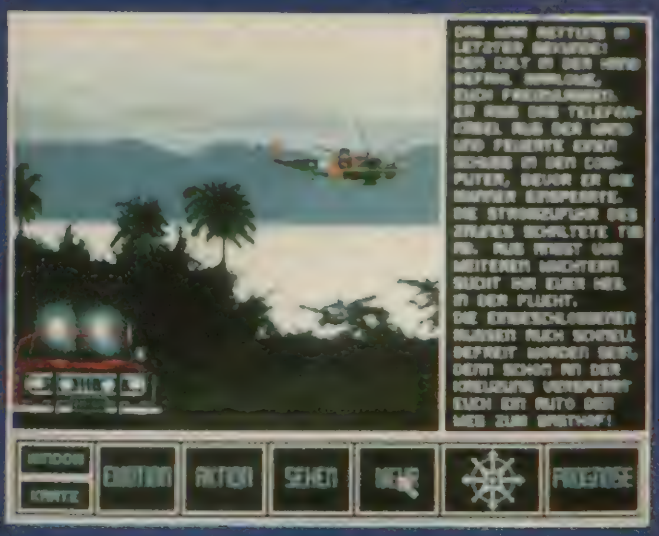
So gesehen ist, was sich auf den folgenden Seiten tummelt, von geradezu ehrwürdiger Normalität. Da fällt es wir gar schwer, die „Lord Toscanini of Intrigue", ein wahrhaftiges Schatzkästchen voll edelster, hinter vergilbter Klassiker — als Einschnitt ist keiner der emblematischen Textadventure-Klassiker mehr zu haben, als Sammlung bekommt man sie hier gleich dutzendweise zum Sonderpreis. Ein ähnlich gelagerter Fall wäre die „Magnetic Scrolls Collection", wo drei weitere Meilensteine der Abenteuer-Historie verbilligt und mittlerweile auch in der Magnetic Windows-Benutzeroberfläche (siehe auch „Wunderland") verpackt ihrer Wiederentdeckung harren. Abschließend versuchen wir dann allerlei bange Fragen zu beantworten: Was tut sich abenteuermäßig auf Konsolen, am CDTV oder CD-ROM. Tut sich überhaupt etwas? Und falls sich etwas tut, was taugt es? Sollte es nichts taugen, wann tut sich dann was, das etwas taugt? Beginnen wollen wir jedoch mit den sogenannten „Artventures" des Plöner Herstellers Software 2000, die wir ebenfalls hier untergebracht haben, handelt es sich dabei doch um drei ganz besondere Geschichten mit ganz besonderem Gameplay und ganz besonderer Steuerung.

Apropos Steuerung: Vielleicht hat sich der eine oder andere unter Euch zwischenzeitlich gefragt, warum wir das Heft nicht einfach in Text- bzw. Icon- oder auch Grafikadventures unterteilt haben? Nun, nach der Sichtung des vorhandenen Materials hat sich recht bald herausgestellt, daß die Vertreter einer reinen Lehre eben gar nicht so häufig sind. Bei einer solchen Strukturierung hätten wir also bereits mit den Legend-Games Schwierigkeiten bekommen, weil hier reine Tippparbeit ebenso möglich ist wie das mausische Beklicken der Grafiken bzw. Hantieren mit diversen Scroll-Listen für Verben und Items. Und in welches Schema hätte wohl der alte Sierra-Standard gepaßt? Beim ersten Hinschauen sieht man nichts als Grafik, dreidimensional dazu. Der Held gehorcht von der Tastatur über die Maus bis zum Joystick jedem Eingabemedium, wobei komplexere Befehle jedoch stets eingetippt werden mußten (eine Pop Up-Box sorgte dafür, daß man nicht blind zu schreiben brauchte). Ja, selbst die reinblütigen Grafikadventures mit reinblütigem Klick-Interface erweisen sich bei genauerem Hinsehen als ausgesprochen uneinheitliches Grüppchen...

So setzen gerade französische Hersteller gern auf verschwenderische Optik in Verbindung mit praktischen Pulldown-Menüs, man denke nur an Lankhor-Produktionen wie etwa „Maupiti Island" oder das geniale Cinematique-System von Delphine Soft. Bei Sierra hingegen schwört man neuerdings auf eine überschaubare Icönleiste, und die Partner von Dynamix haben wiederum einen Faible für je nach Situation veränderliche Cursor. Von Lucas Arts gar nicht zu reden, deren Adventures von „Maniac Mansion" bis „Indiana Jones IV" nicht zuletzt wegen der superbequemen Handhabung via Menübefehlen nach dem Baukastenprinzip so erfolgreich sind. Kurz und gut, eine thematische Einteilung schien uns nach reiflicher Überlegung die übersichtlichste Lösung zu sein; auf den ersten Blick naheliegendere Konzepte sind bereits beim zweiten Hinsehen in einen undurchsichtigen Wust von Untergruppen zerfallen.

Abschließend sei noch ein weiterer, völlig unbestreitbarer Vorzug der Rubrik Dies & Das erwähnt: Wo sonst hätten wir so schön gleichzeitig unsere Heftaufteilung kommentieren und auf die Vielfalt der diversen Steuerungsmethoden im Adventure-Genre eingehen können, hä? Eben. Mit diesen Worten der Weisheit entlassen wir Euch nun zu den letzten Vorstellungen in diesem Sonderheft, allerdings nicht, ohne Euch vorher noch viel Spaß damit, mäßig Fortune beim Preisausschreiben und jede Menge Jagdglück beim Durchforsten unserer reichhaltigen Lösungshilfen gewünscht zu haben! (jn/rnl)

Weihnachten '88 hatten die Fans deutschsprachiger Abenteuer eigentlich wenig Chancen, ein professionelles Programm am Gabentisch zu finden — da schenkte ihnen Software 2000 überraschend das erste „Artventure" der Welt: Holiday Maker!



Holiday Maker

Stadt der Löwen

HOLIDAY MAKER

Es ist kein Wunder, daß der „Ferienmacher" bei seinem Erscheinen jede Menge Achtungs-Lorbeeren einheimsen konnte, versteckte sich hinter dem geschickt gewählten Begriff „Artventure" doch nichts anderes als ein spielbares Buch, verpackt in allerfeinster Grafik. Bis heute hat das Erstlingswerk der beiden „Autoren" Frisch und Folding-Hornschuh kaum etwas von seinem besonderen Charme verloren, höchstens ein bißchen Alterspatina angesetzt. Schade also, daß dieses Antipogrome (genau wie sein Nachfolger) abgesehen von einer Version für's CDTV niemals auf andere Systeme umgesetzt wurde, denn in der Tat spielt es sich fast so, wie sich ein unterhaltsamer Krimi liest...

Holiday Maker

Zusammen mit drei Freunden habt Ihr nämlich einen unbeschwerten Urlaub auf Beady Island vor Euch. Der fällt jedoch recht kurz aus, als sich mysteriöse Vorfälle im angeblich so friedlichen Feriencamp ereignen: Ein Bekannter, mit dem Ihr Euch treffen wolltet, verschwindet einfach, und die Leiche in der Umkleidekabine ist sicher auch nicht alltäglich! Ob da ein Zusammenhang mit den merkwürdigen Praktiken des ortsansässigen Chemiemultis besteht?

Dank der simplen Maus/Menü-Steuerung läßt sich das ausgesprochen komfortabel herausknobeln, die vielfältige und superrealistische 2D-Optik war und ist eine Augenweide. Zu bemängeln bleibt aus heutiger Sicht lediglich der fehlende Sound sowie die ebenfalls fehlende Save-Option — andererseits wäre der einsteigergerechte Schwierigkeitsgrad mitsamt einer Abspeichermöglichkeit dann vielleicht doch etwas zu niedrig ausgefallen.

STADT DER LÖWEN

Auch Singapur ist sicher eine Urlaubsreise wert, im Artventure Nr.2 verschlägt es die junge Journalistin aber aus beruflichen Gründen in die exotische Stadt: Sie ist einer brandheißen Story auf der Spur, die mit der Ermordung eines Nippon-Generals in London ihren Anfang nahm. Allerdings steuert der Spieler eigentlich nicht Christine durch das Abenteuer, sondern den japanischen Geheimbündler Taiko. Verwirrend? Na, dann wartet erstmal die

überraschenden Wendungen ab, die diese verblüffende Räuberpistole im weiteren Spielverlauf noch in petto hat!

Das für den Vorgänger Gesagte gilt hier in geradezu extremer Weise: Die Stadt der Löwen ist wirklich mehr ein digitaler Schmöker als ein Computerspiel im herkömmlichen Sinne. So beschränkt sich das spielerische Element auf gelegentliche Pop Up-Boxen, die Fragen zum Verlauf der Geschichte stellen oder auch mal eine Entscheidung abverlangen. Dafür gibt's seitenweise spannenden Text, jede Menge Kartenmaterial und allerlei Kochrezepte — der Urversion lagen sogar zwei originale Eßstäbchen bei.

Man muß das Game also schon mögen, um es zu mögen; die unübertroffen dichte Atmosphäre, die selbst der nach wie vor fehlende Sound nicht schmälern konnte, wird jedoch selbst von Löwen-Verächtern nicht bestritten. Ein Löwenanteil dieses besonderen Feelings beruht übrigens einmal mehr auf der tollen Grafik von Chris Folding-Hornschuh, in puncto Handhabung gilt nach wie vor das gleiche bequeme Maus-Prinzip, und saven darf man jetzt auch. Wer also ein Artventure-Schnäppchen machen will, sollte sich mal nach der Compilation „Edition Vol. 1" umsehen, auf der die beiden ersten Spiele vertreten sind — allerdings ohne Eßstäbchen.

Stadt der Löwen

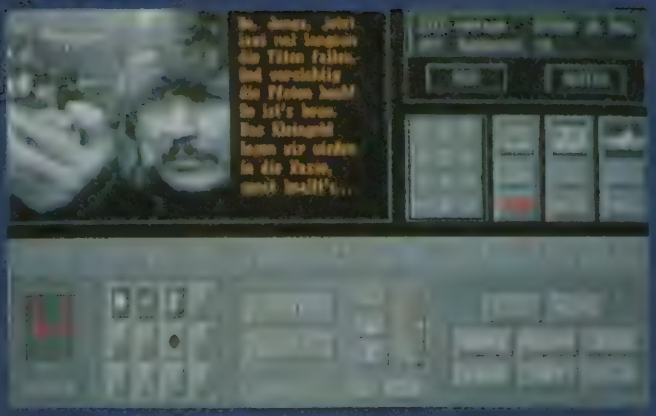
JONATHAN

Ein ganz spezieller Sonderfall ist der Dritte im Adventure-Bunde, dessen obwohl uns bereits vor Urzeiten ein Testexemplar vorlag, hatte es Johnny aus unerfindlichen Gründen bis zum Redaktionsschluß dieses Heftes noch immer nicht in die Handlerregale geschafft — bleibt zu hoffen, daß dieser unerquickliche Zustand bald ein Ende findet! Verdient hätte es das Programm allemal, holen wir also unverdrossen unser eingestaubtes Vorabmuster wieder aus dem Redaktionsfundgrab.

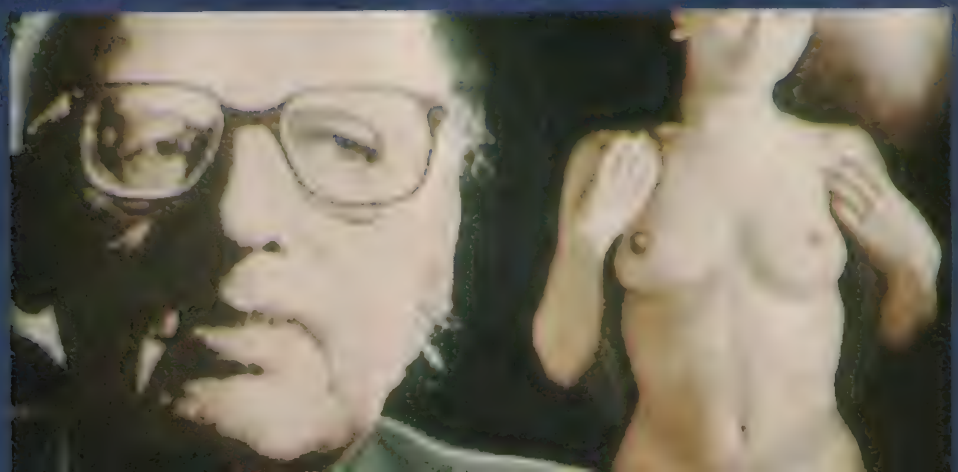
Mit Jonathan gelang es dem Programmierer-Duett nämlich, ihre bisherige Stärke in den Bereichen Optik, Stimmung und Drumherum um ein solides Gameplay zu erweitern. Jonathan ist Rollstuhlfahrer und wohnt im süddeutschen Kronstadt. Das wäre soweit nicht schlimm, doch leider wird das Städtchen von einer bösen Macht aus ferner Vergangenheit heimgesucht, der nur Johnny-Boy mit Hilfe seiner Freunde und eines magischen Buches den Kampf ansagen kann. Nicht nur das Spellbook vermittelt hier einen Hauch von Rollenspiel...

Technisch gesehen wird der geisterhafte Strauß auf einem nächtlichen Inselchen angeboten. Von dieser Schaltzentrale aus lassen sich alle Charaktere beleidigen und neue Telefongespräche führen, auch der Blick in Zeitung oder Flimmerkiste ist von hier aus möglich. Die teils animierten Grafiken übertreffen sich quasi selbst, denn diesmal hat der Meister mit Fotographien von echten Menschen und Örtlichkeiten gearbeitet, die dann Pixel für Pixel neu gemalt wurden! Schließlich wird nun auch Musik geboten, düster-gruselig wie in einem Carpenter-Film schallt es aus dem Monitor. Fehlt eigentlich nur noch eins, nämlich die offizielle Verkaufsversion... (jn)

Jonathan



Jonathan



Holiday Maker
Software 2000

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	82%	-	-	-
Sound:	-	-	-	-
Atmosphäre:	74%	-	-	-
Urteil:	73%	-	-	-
Preis (DM):	89,-	-	-	-

Für Anfänger

Stadt der Löwen
Software 2000

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	86%	-	-	-
Sound:	-	-	-	-
Atmosphäre:	90%	-	-	-
Urteil:	83%	-	-	-
Preis (DM):	89,-	-	-	-

Für Anfänger

Jonathan
Software 2000

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	88%	-	-	-
Sound:	73%	-	-	-
Atmosphäre:	89%	-	-	-
Urteil:	85%	-	-	-
Preis (DM):	99,-	-	-	-

Für Fortgeschrittene

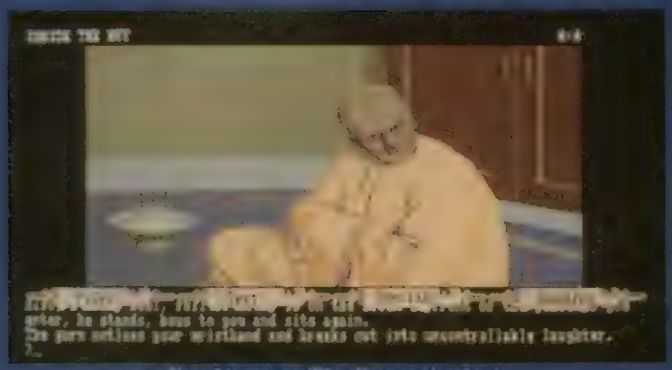
Amiga Der Ferienjob begnügt sich noch mit zwei Disks, die Löwenstory liefert schon drei und Johnny gleich deren fünf, außerdem läuft er nur mit 1MB. Für das CDTV sind Holiday Maker und Stadt der Löwen nur gesondert erhältlich.

PC Jonathan ist auch für MS-Dosen geplant, da aber noch nicht einmal die Amigaversion zu haben ist, sollte man nicht zu optimistisch sein.

DIE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION

Die Mannen um Anita Sinclair zählen zu den letzten Giganten, die sich aus den Blütetagen der Text/Grafikadventures in die Neuzeit des digitalen Abenteuers herüberretten konnten — Grund genug, um hier nicht nur die tolle Compilation zu besprechen, sondern ihr Gesamtwerk gebührend zu würdigen!

Lassen wir den Blick also wehmütig zur Mitte der 80er Jahre zurückschweifen, als die heute allgemein üblichen Grafik- und Sound-Orgien noch Zukunftsmusik waren und die Platzhirsche auf dem Adventure-Sektor nicht Sierra oder Lucas Arts, sondern Infocom und Telarium hießen. Damals war es noch selbstverständlich, daß auf dem Screen ausschließlich oder ganz überwiegend Text zu sehen war, der Lautsprecher blieb meist stumm, und die Eingaben des Spielers hatten via Keyboard zu erfolgen. Und dennoch galten Textadventures als Nonplusultra der Programmierkunst, jedenfalls sofern sie eine packende Geschichte, knifflige Rätsel und einen verständigen Parser aufweisen konnten.



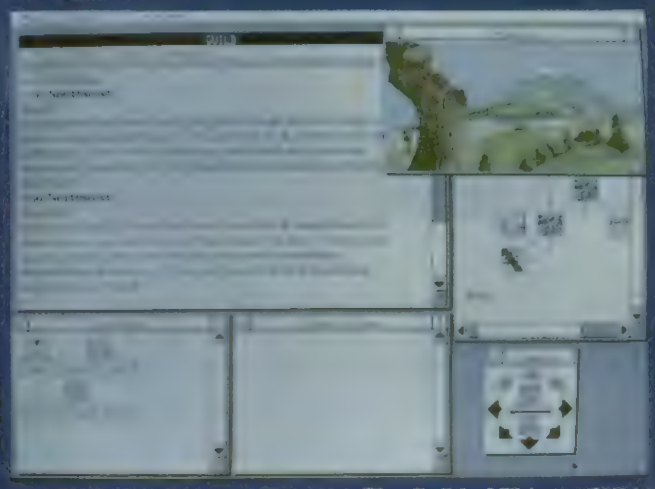
Der Urvater: The Pawn (Amiga)

ALLER ANFANG IST SCHWER?

Und genau das konnte „The Pawn", jenes altehrwürdige Debüt-Werk der 1985 gegründeten Adventure-Company mit dem hübschen Namen Magnetic Scrolls. Die Story ist eine einzige große Veräppelung des seit jeher recht beliebten Fantasy-Genres: König Erik hat unvorsichtigerweise das Volk der Zwerge aus seinem Land Kerovnia vertrieben — und damit gleichzeitig die besten Whisky-Brenner weit und breit. Seine Untertanen sind davon überhaupt nicht begeistert, was schließlich auch dem voreiligen Monarchen einleuchtet. Doch die königliche Reue kommt zu spät, denn die Kleinen sind nun mal weg und denken nicht im Traum an eine Rückkehr. In diese verfahrene Situation pflanzt der Spieler, als eine Laune der Programmierer ihn mitten ins ungastliche Kerovnia teleportiert...

The Guild of Thieves (C 64)

In der Urversion am Sinclair QL enthielt das Game überhaupt keine Grafiken; die kamen erst mit der ST-Umsetzung ins Spiel und wurden dann auch bei den späteren Versionen (Amiga, C 64, PC) verwendet. Aus heutiger Sicht mögen die rund 30 stimmungsvollen Bildchen niemand mehr vom Hocker reißen, damals galten sie als grafische Meisterleistung und trugen viel zum bald sagenhaften Ruhm des Programms und seiner Schöpfer bei. Noch ausschlaggebender waren jedoch die ansprechenden Rätsel, der abgründige Humor der Story und natürlich der vorbildliche Parser, der selbst vor komplizierten (englischen) Schachtelsätzen nicht kapitulierte. Angesichts derart zeitloser Qualitäten ist es ausgesprochen schade, daß dieses Spiel heute restlos vergriffen ist.

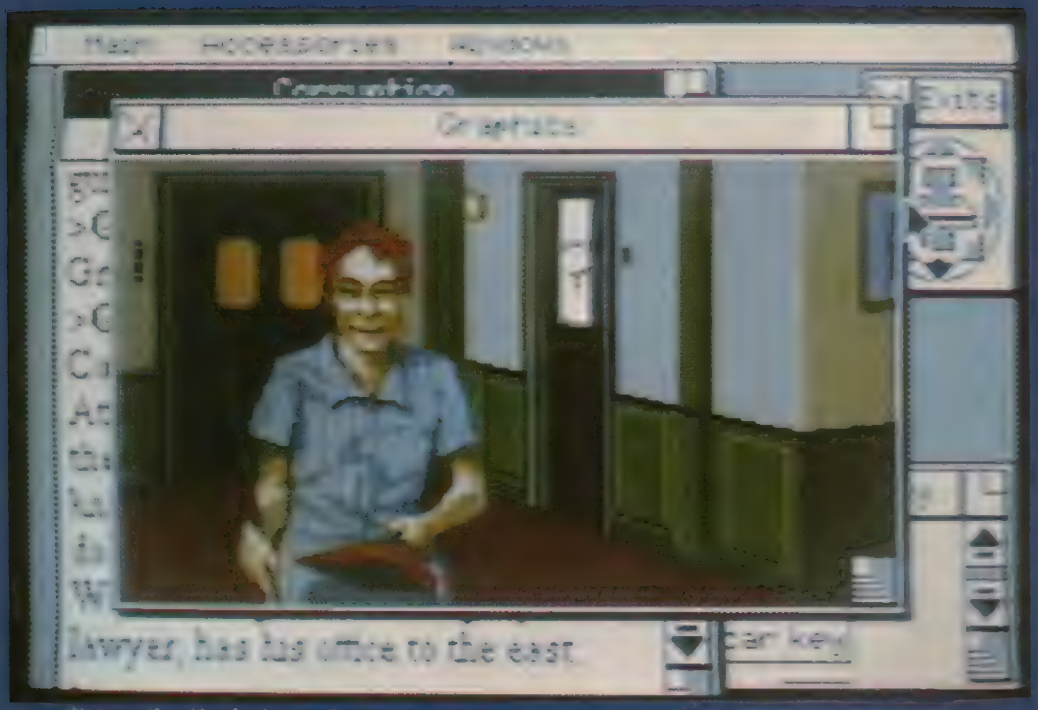


The Guild of Thieves (VGA)

DAS REVIVAL

Das gilt leider noch für zwei weitere Exemplare aus der Magnetic Scrolls-Ahnenreihe, nämlich „Jinxter" (hier spielt man einen unsterblichen Glückritter) und „Myth", das wohl die wenigsten kennen werden, da man es bei uns nur über einen englischen Mailorder-Versand beziehen konnte. Der einzige Hoffnungsschimmer ist die Anfang dieses Jahres veröffentlichte „Magnetic Scrolls Collection" mit den Klassikern „The Guild of Thieves", „Corruption" und „Fish" — denn wo eine Compilation ist, könnte schließlich auch eine zweite geplant sein! Offiziell weiß man allerdings nichts davon, also beschäftigen wir uns jetzt lieber mit dem, was man auch heute noch bzw. wieder spielen kann:

„The Guild of Thieves", das vielleicht genialste Werk aus Anita Sinclairs Adventure-Schmiede, basiert auf einer simplen, doch äußerst ausbaufähigen Grundidee. Der Held würde gerne in die Diebesgilde aufgenommen wer-



Corruption(Amiga)

den, was ihm als kleinem Lehrling aber ziemlich schwerfällt, da er das Handwerk ja erst erlernen muß! Die dabei auftauchenden Rätsel gelten zu Recht als Meilensteine der Knobelgeschichte, die zahllosen Gags sind ebenfalls von höchster Güte, auch wenn dabei etliche Witze nur Kennern des Landes Kerovnia verständlich sind. „Corruption" führt uns wieder in eine ganz andere Welt, und zwar ins Reich der (korrupten) Hochfinanz: Man schlüpft hier in die Rolle eines Londoner Yuppies, dem irgendjemand nach dem Leben trachtet — doch leider glaubt ihm das niemand, selbst die Polizei denkt, daß er ein falsches Spiel treibt. Noch schlimmer wird's bei „Fish!", wo man den Part eines Goldfisch-Geheimagenten übernimmt. Zur Begleitung sind gleich drei Mini-Adventures zu absolvieren, bevor man sich dem mit die Vorbereitung „The Seven Deadly Fins" einen Kampf bis zur letzten Gräte liefert.

Fish!(Amiga)

AUS ALT MACH NEU!

Der einzige Schwachpunkt der Sammlung ist der komplett fehlende Sound (ursprünglich war sogar Sprachausgabe vorhanden, aber diese Musik machen die Verbesserungen an Grafik und Handhabung mehr als wett. Nicht ganz damit, daß es jetzt einen neuen und schnellen, sogar sensiblen Mäuschen gibt — die Notwendigkeit machte sich die mittlerweile klassische Benutzeroberfläche „Magnetic Windows" verpackt, die ja bereits „Wonderland" zum furiosen Comeback der Company werden ließ! Die einzelnen Fenster für Text, Grafiken, Inventory, Kompaß etc. können nach Belieben vergrößert, verkleinert und auf dem Screen verschoben werden, alle wichtigen Befehle sind über Pulldown-Menüs zugänglich. Automapping ist nicht bloß einfach so vorhanden, sondern mit einer feinen Go to-Funktion zusätzlich aufgemotzt, und der Parser versteht natürlich immer noch so gut wie alles.

Kurz und gut: man hat die Klassiker technisch richtig aufgemöbelt, ihr spielerischer Inhalt ist sowieso über alle Zweifel erhaben — gute bis sehr gute Englischkenntnisse vorausgesetzt, denn wir unterhalten uns hier schließlich über nicht gerade anspruchslose Textadventures! Was nun die unvermeidliche Frage nach zukünftigen Magnetic Scrolls-Abenteuern angeht: Zur Zeit wurstelt die Sinclair-Truppe zusammen mit Micro-Prose an „The Legacy", einem Rollenspiel à la „Dungeon Master". Ob die Leute danach wieder auf die angestammte Schiene einschwenken, wissen wir zwar nicht genau, aber wir wollen es doch schwer hoffen... (mm)

Die Magnetic Scrolls Collection

Virgin/Magnetic Scrolls

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	78%	78%	-	79%
Sound:	-	-	-	-
Atmosphäre:	92%	92%	-	92%
Urteil:	89%	89%	-	89%
Preis (DM):	89,-	89,-	-	[illegible]

Für Geübte

Amiga Genau wie bei „Wonderland" sind verschiedene Grafikmodi zugänglich, 1MB ist Voraussetzung.

ST Läuft auch auf Monochrom-Monitoren und mit 512 KB.

C64 Nichts, null, keine Chance.

PC Von Hercules bis Super-VGA wird jede Grafikkarte unterstützt, Bilder gibt's allerdings erst ab EGA.

The Lost Treas

Was Magnetic Scrolls recht war, kann Infocom nur billig sein: Auch hier sind die klassischen Highlights nun als Spielesammlung erhältlich, auch hier kommen wir um die Firmengeschichte nicht herum — immerhin war der Name der US-Company lange Zeit das Synonym für hochwertige Adventures!

Wir schreiben das Jahr 1977, am Großrechner des Massachusetts Institute of Technology wurde so manches Militärprojekt für das Verteidigungsministerium entwickelt — doch damit hatte der junge Student Marc Blank wenig am Hut. Ihn faszinierte vielmehr „Advent", das erste Computeradventure überhaupt. Als man ihn schließlich an die Tastatur ließ, entstand denn auch keine weitere Raketenabschußrampe, sondern die Urversion von „Zork". Zwei Jahre später gründete Marc mit Gleichgesinnten die Firma Infocom, und 1980 erschien das Debut-Abenteuer dann ganz offiziell für den Tandy Radio Shack I, (teilweise viel) später folgten die Umsetzungen für Apple II, C 64, PC, ST, Amiga etc.. Der Urvater aller kommerziellen Textadventures entwickelte sich binnen kürzester Zeit zum absoluten Renner: als 1981 „Zork 2" veröffentlicht wurde, hatte er schon etliche Verkaufsrekorde gebrochen!

Originale Antiquitäten

Aufstieg...

Daß es nahezu alle Infocom-Adventures alsbald zum Hit, etwas später zum Klassiker und schließlich zur digitalen Legende brachten, hatte natürlich gute Gründe. Zum einen war der Parser den Abenteuern der Konkurrenz stets um Meilen voraus, hier konnte man praktisch eintippen, was man wollte — das Spiel verstand es und gab einen (oft zum Brüllen komischen) Kommentar dazu aus. Zum anderen sorgten Autoren wie Steve Meretzky für hochwertige Stories; der Mann wurde sogar in die amerikanische Schriftsteller-Vereinigung aufgenommen. Darüberhinaus verstand man sich von jeher auch als Wegbereiter für neue Technologien: Als etwa der C 128 von Commodore herauskam, gehörte Infocom zu den ersten, die Spiele dafür produzierten („Interactive Fiction Plus"), obwohl dieser Markt relativ klein war. Auch die brandneuen Homecomputer Atari ST und Amiga konnte man dank eines speziellen Konvertierungssystems innerhalb von wenigen Wochen mit Umsetzungen beglücken, während die Konkurrenz dafür bekanntlich heute noch Monate, wenn nicht Jahre benötigt. Hinter den Kulissen wurden zudem viele Experimente veranstaltet, die nie das Licht der Öffentlichkeit erblickten; beispielsweise gab es eine komplett deutsche Version von „Zork", die dann aber doch nicht veröffentlicht wurde. Auch mit Soundeffekten stellte man bereits sehr früh Versuche an, eines der wenigen hörbaren Ergebnisse ist die Geräuschkulisse von „Lurking Horror" auf Amiga und MacIntosh. Ebenfalls nicht ganz vergessen darf man die originellen Packungsbeilagen wie z.B. Glibber-Tiere, Geruchskarten und „echte" Schatzkarten, die in einigen Fällen auch zur Lösung des Spiels benötigt wurden.

...und Fall

Mit dem Aufkommen der Grafikadventures geriet Infocom trotz seines scheinbar unantastbaren Rufes unter Druck, also versuchte man, sich mit ernsthaften Anwendungen ein zweites Standbein zu schaffen. Über die Hälfte der gut hundertköpfigen Firmenbelegschaft strickte an einer Datenbank namens „Cornerstone", leider blieb das Teil dann wie einbetoniert in den Händlerregalen liegen. Nachdem sich auch ein Experiment mit Computer-Comics als Fehlschlag erwies, erfolgte 1985/86 der Verkauf an Activision — also just zum Zeitpunkt, als in England gerade Anita Sinclair Magnetic Scrolls gründete. Tja, und von da an ging's endgültig bergab, obwohl sich das neue Management verzweifelt bemühte, doch noch auf den Zug der Grafikadventures aufzuspringen. Aber die paar Bildchen wie bei „Zork Zero" waren wohl zu halbherzig, vielleicht war's auch einfach schon zu spät, jedenfalls war Mitte 1989 der Untergang endgültig besiegelt. Das nachträglich erschienene „Circuit's Edge" verband nur noch das Firmenlogo mit der Glorie vergangener Tage...

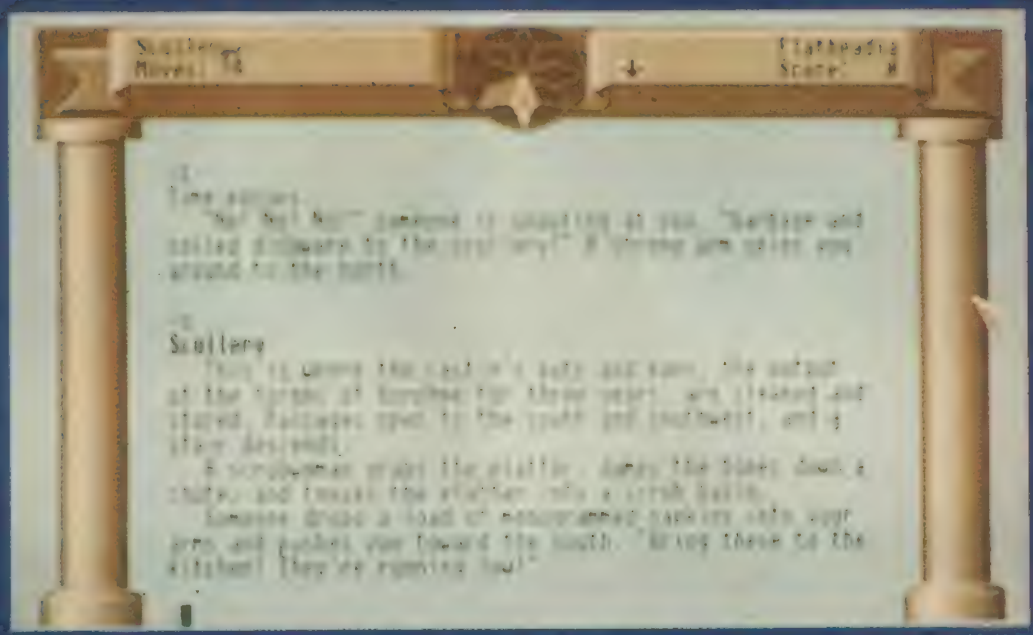
Das Comeback

Inzwischen ist dieses dunkle Kapitel gottlob abgeschlossen, denn mit dem durch und durch zeitgemäßen „Leather Goddesses of Phobos II" ist Infocom kürzlich ja eine fulminante Wiederauferstehung geglückt. Umso schöner, daß gleichzeitig auch die meisten der alten Adventure-Hits in Form von zwei voluminösen Compilations wieder zugänglich sind: „The Lost Treasures of Infocom" enthält satte 20 Abenteuer; davon gehören acht dem Fantasy-Genre an, wobei es sich einmal um die „Zork"-, zum anderen um die dreiteilige „Enchanter"-Serie handelt. Science Fiction ist fünfmal vertreten, am bekanntesten ist dabei sicher „Hitchhiker's Guide to the Galaxy". Aber auch auf „Planetfall" und den

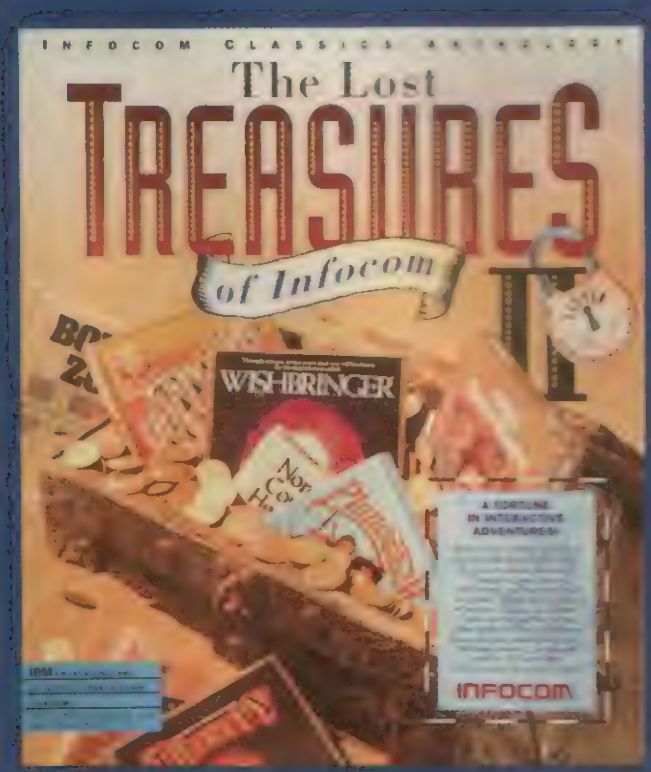
ures of Infocom

Nachfolger „Stationfall" sollte man ruhig mal einen Blick werfen — anschließend sieht man Sierras „Space Quest"-Reihe mit ganz anderen Augen! Dazu kommen ebenfalls fünf Krimi-Adventures, ein „ganz normales", nämlich „Infidel", und schließlich „Lurking Horror", der Gruselspaß für Nervenstarke. In der Packung befinden sich außer der dicken Anleitung und dem noch dickeren Hintbook auch die lösungserheblichen Beilagen von einst (vornehmlich Karten), bloß auf die witzigen Gimmicks wurde verzichtet.

„Lost Treasures of Infocom II" bietet zwar mit elf Adventures weniger Quantität, aber dafür umso mehr Qualität. Den Löwenanteil stellen hier die „normalen" Adventures, als da wären: „Border Zone", eine Story aus dem Kalten Krieg für drei Charaktere, „Plundered Hearts" mit einer Frau als Heldin, „Bureaucracy", wo es gegen den schlimmsten aller Feinde, die Bürokratie geht, die feuchtfröhliche Schatzsuche „Cutthroats", „Hollywood Hijinx", noch eine Schatzsuche, und last not least die Cyberpunk-ähnliche Geschichte „A Mind Forever Voyaging", der allerdings Spaß an der Sache wie „Fahrer, Plan" Berlin. Abgerundet wird das Angebot durch zwei Krimis („Sherlock" und „Sherlock") sowie je einmal Fantasy („Wishbringer"), Science Fiction („Trinity") und der Kneipe „Sorcerer" und „Bob Cratchit's Make Head or Tail of It" mit nette, kurzgeschichten- und anekdotenartigen Wortspielen für intime Kenner des amerikanischen Slangs. Überhaupt sind für sämtliche Infocom-Adventures hervorragende Englischkenntnisse unabdingbar, sonst ist man sehr schnell aufgeschmissen. Bei der zweiten Sammlung wird übrigens kein Hintbook mitgeliefert, dafür gibt's meist „On-Screen"-Tips, außerdem kann man sich in verzweifelten Fällen (schriftlich) an Activision Frankreich wenden.



Die Textwüste lebt! (Zork Zero, Amiga)



Die Zukunft

Die grafischen Spitzenwerke von Infocom wie z.B. „Shogun", „Journey" und „Arthur" werden möglicherweise 1993 zu einem dritten Klassiker-Pack gebündelt. Das erste „Leather Goddesses of Phobos" wird allerdings nicht so bald auf einer Compilation landen, es ist nämlich nach wie vor separat erhältlich — für ca. 29,— DM — ebenfalls Geruchskunst! Die verkorkten geruchbaren Schätze sind mit jeweils zwischen 100 und 139 Mark aber ebenfalls fast geschenkt. Achja, auf eine Bewertung haben wir in diesem Ausnahmefall verzichtet, weil Grafiken und Sound eh nur spurenweise vorhanden sind und die Atmosphäre- bzw. Gesamtnoten sowieso durchgängig über 100% liegen... (mm)

Amiga Hier gibt's leider nur die erste Compilation, die sich jedoch durchgehend mit 512KB begnügt.

ST Sorry, nix.

C64 Nochmal sorry, nochmal nix.

PC Beide Sammlungen sind erhältlich, auch für CD-ROM (auf CD sind zudem kleinere Compilations wie die „Zork-Trilogy" zu haben). Generell genügt ein XT mit Hercules-Karte, es liegen jeweils beide Disk-Formate in der Box.

KONSOLEN ABENTEUER & CD-ADVENTURES

Was sich derzeit an Adventures auf den klassischen Computern tummelt, hätten wir nun durchgehechelt — aber wie abenteuerlustig sind eigentlich Video-Konsolen? Und was tut sich auf den neuen Medien?

KONSOLEN UND HANDHELDS

Blättert man durch die Kataloge der Versandhändler, so scheinen die Jünger des Joypads mit Abenteuern reichlich versorgt zu sein, finden sich doch Unmengen von Titelangaben mit dem Kürzel „Adv." dahinter. Bei näherem Hinschauen erweist sich die Versorgungslage an der Konsolen-Front aber als alles andere als rosig, denn wirkliche Adventures im Sinne dieses Sonderheftes muß man mit dem Mikroskop suchen!

Bei einem Teil des Angebots handelt es sich nämlich um Rollenspiele oder zumindest um Games mit starken Rollenspielelementen. Namen wie „Star Flight" (Mega Drive), „Phantasy Star" (Master System und Mega Drive) oder etwa die „Final Fantasy Legend" des kleinen Game Boys wären hier zu nennen. Den Rest kann man bestenfalls der Familie der Action-Adventures zuordnen, und selbst das nur mit zugekniffenen Augen. Letztlich sind Games wie „Slime World" (Lynx), „Toki" (Mega Drive, Game Gear) oder die „Wonderboy"-Reihe (diverse Systeme) halt Jump & Runs reinsten Wassers, besagtes Kürzel kommt hier schon fast einem Etikettenschwindel gleich.

Ob es nun an den steuerungstechnischen Einschränkungen der Joypads oder am Desinteresse der Videospieler am Genre liegt, wir konnten jedenfalls nur ein einziges echtes Konsolen-Adventure entdecken: Lucas Arts' „Manuc Mansion" macht auch am NES eine prima Figur! Was da seit gut einem Jahr (nur) in den Regalen der Kaufhäuser herumliegt, beweist eindrucksvoll, daß Abenteuer-Spielspaß mit ordentlicher Optik und umgänglicher Handhabung auch im Videospielbereich machbar ist. Trotzdem sieht es nicht so aus, als würde sich der Notstand in absehbarer Zeit bessern — allenfalls Mega Driver mit CD-Laufwerk dürfen weiterhin auf „Monkey Island" hoffen...

Mehr Rolli als Adventure: Star Flight am Mega Drive

CD-ROM

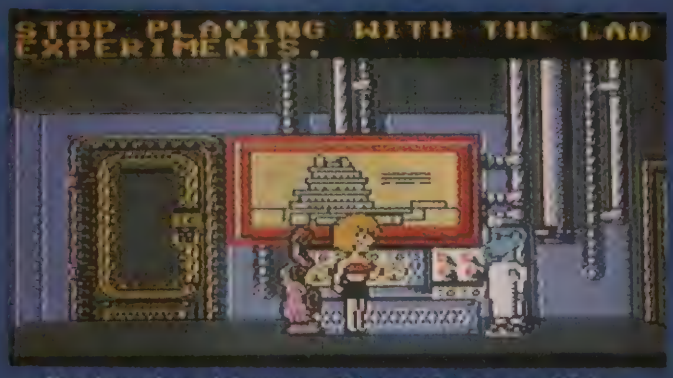
Da sind die Schillerscheiben-Freaks unter den PC-Abenteurern schon wesentlich besser dran! Vielleicht aber auch nicht, denn zum Großteil werden sie mit Produkten von arg zweifelhafter Qualität eingedeckt. Hier wird etwa das alte Artificial Adventure „The Hound of the Baskervilles" ernüchtert, eine Doyle-Vertonung von erlesener Unzulänglichkeit. Womöglich noch verschlafener präsentiert sich „Sherlock Holmes on Disc", handelt es sich hier doch um nichts anderes als den kompletten Text aller Sherlock-Stories auf CD. Etwas lebhafter (aber wirklich nur etwas) schleppt sich Virgins Dia-Sammlung „North Polar Expedition" über den Screen, bei der gelegentliches Anklicken von Multiple Choice-Antworten für Spielspaß sorgen soll.

Wer jedoch nicht auf Eigenentwicklungen pocht, findet eine ordentliche Palette von feinen Adventure-Umsetzungen für sein CD-ROM. Besonders bei Sierra und Lucas Arts ist man derzeit bemüht, das neue Medium mit Nachschub zu versorgen: Bestseller wie „King's Quest V", „Larry V" oder „Monkey Island" sind auf CD erhältlich, viele weitere Titel wie z.B. „Quest for Glory" sollen folgen. Auch bei Virgin preßt man gerade einige hervorragende Spiele auf Scheibe, darunter Lizenzausgaben anderer Hersteller. So schillern neben „Spirit of Excalibur" nun auch „Wonderland", die „Magnetic Scrolls Collection" oder Infocoms „Zork Trilogy" den ROMantiker verführerisch an.

Man sollte aber dennoch nicht verschweigen, daß beim derzeitigen Stand der Dinge die vielversprechenden Möglichkeiten des Mediums nicht einmal ansatzweise ausgereizt werden. Ausschließlich für die CD entwickelte Games können bislang durch die Bank nicht überzeugen, und Konvertierungen bieten gegenüber der Originalversion kaum Neuerungen. Gelegentlich wird zwar der Sound, selten die Optik etwas aufgebohrt — aber das darf doch wohl nicht alles gewesen sein?!

CDTV

Am betrüblichsten sieht die



Das Ausnahme-Adventure: Maniac Mansion am NES

Lage auf Commodores „Multi Media-Maschine" aus. Nur ein gutes Jahr ist seit der Markteinführung verstrichen, schon hat sich der Hightech-

Her mit den kleinen CD-Bräuten: Larry V

Amiga mit CD-Laufwerk zu einem Problemkind entwickelt, dessen Väter bereits öffentlich über die Abtreibung spekulieren (wegen des schwachen Verkaufserfolgs will Commodore die Produktion des CDTVs möglicherwei-

Ein Schauerstück: The Hound of the Baskervilles am CDTV

se wieder einstellen). Entsprechend rar machen sich hier Neuerscheinungen, einzig das eher zum Rollt neigende und ohnehin nicht berauschende „Chaos in Andromeda" stieß in den letzten Monaten vor Redaktionsschluß zur Adventure-Truppe. Angekündigt sind zwar nach wie vor Umsetzungen von Lucas Arts, aber das sind sie schon verdächtig lange — passiert ist bis jetzt noch nichts...

Was nun die älteren Scheiben betrifft, ähnelt die Situation am CDTV der am CD ROM: Das Spektrum der Eigenentwicklungen reicht von gerade mal akzeptabel („Case of the Cautious Condor") über bescheiden („The Hound of the Baskervilles") bis unsäglich („Psychokiller"); ansonsten tummeln sich halt einige mehr oder weniger aufgemotzte Umsetzungen bewährter Amiga-Titel am Markt. Was Adventures betrifft, sind es genaugenommen nur zwei, nämlich „Holiday Maker" und „Stadt der Löwen", die Software 2000 für's CDTV mit nettem Begleitsound versehen

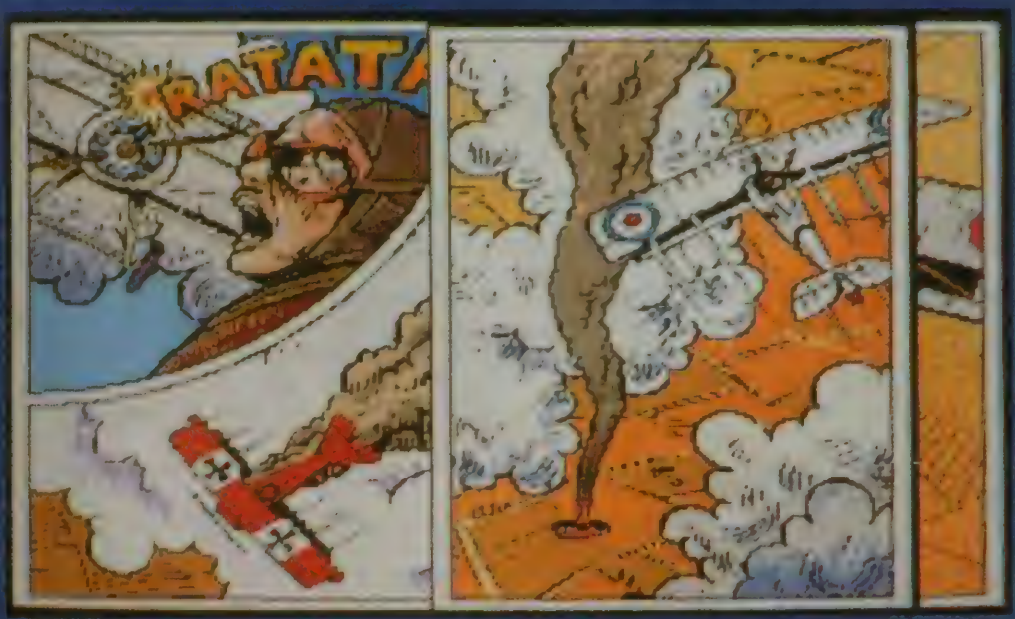
Eigentlich Jump & Run pur: Wonderboy am Master System

hat. Ob das reicht, um die Käufer zu motivieren, auf den derzeit eher rückwärts dampfenden CD-Zug aufzuspringen?

Genau wie das CD-ROM

Glatt aber matt: North Polar Expedition am CD-ROM

für den PC müßte also auch Commos Laser-Player lernen, daß zu gutem Computer-Entertainment einfach mehr gehört als viel digitalisierte Grafik und etwas Sprachausgabe. Aus ähnlichen Gründen kommt wohl auch die CDI-gerätwann die ultimativen CD-Spiele veröffentlicht werden. Mag auch sein, daß die Entdeckung des Abenteuer-Konsolenmarktes erst noch bevorsteht — im Augenblick sieht's hier wie dort ziemlich trübe aus! (jn)



Erträgliches Comic-Adventure: Case of the Cautious Condor am CDTV

TIPS & TRICKS

Nachdem Ihr nun bis hierher vorgedrungen seid und Euch vielleicht schon das eine oder andere Game herausgepickt habt, das Ihr Euch demnächst zulegen wollt, haben wir auf den nun folgenden Seiten Tonnen von Tips und Lösungen für Euch zusammengetragen, die Euch, wie wir hoffen, in ausweglosen Situationen weiterhelfen sollen. Um möglichst viele Hilfen zu möglichst vielen verschiedenen Spielen unterzubringen, haben wir zugegebenermaßen eine ziemlich kleine Schrift verwendet und auf bunte Bilder verzichtet — wir hoffen, das ist in Eurem Sinne. Außerdem findet Ihr im Anschluß an diese Seiten noch eine kleine Tabelle mit Querverweisen, denn was hier nicht steht, stand ja vielleicht mal im Amiga oder PC Joker...

So, nun aber genug gequasselt — Start frei für unseren Lösungsteil!

Legend of Kyrandia

Brandons Opi, vormals großer Zaubermeister ist seit dem unerwarteten Besuch von Malcolm, dem teuflischen Hofnarren, im wahrsten Sinne des Wortes „stoned". Was bleibt da einem braven Enkel zur Rettung der Familienehre anderes übrig, als einen Schnellkurs in Zauberkunst zu belegen, den vom Satan gerittenen Witzereißer aufzuspüren und all seine Missetaten zu sühnen. Blasen wir also mit Gregor Mechtersheimer (Lösung) und Frank Hassas (Karten) zum Großangriff gegen den bösen Kasper Malcolm.

In Großpapas Baumhaus schnappen wir uns den Garnet (roter Edelstein) und die Notiz vom Tisch. Unter dem Tisch versteckt sich eine Säge, die zusammen mit einem Apfel (aus dem großen Pott) ebenfalls in unser Inventory wandert. Dann raus an die frische Luft, nach rechts zum „Pool of Sorrow". Brandon wird hier eine Träne fangen, wenn Ihr auf den Teich klickt. Weiter rechts schwebt ein welkes Blatt zu Boden und verwandelt sich in einen grünen Edelstein (Peridot). Übrigens werdet Ihr auf Euren Spaziergängen durch die Wälder von Kyrandia bunt verstreut eine ganze Kollektion verschiedenster Edelklunker finden, die Ihr selbstmurmelnd Euren Taschen einverleiben solltet. Am „Forest Altar" pflückt man als nächstes eine Rose und eilt zum „Rotting Tree". Der Tropfen aus dem Tränensee entpuppt sich als Allheilmittel für halbgestorbene Trauerweiden. Merith, ein kleiner drolliger Kerl, der unsere Wunderheilung aus nächster Nähe beobachtet hat, ist begeistert und möchte unbedingt eine Runde „Fangen" mit uns spielen. Tja, eigentlich sind wir ja schon aus dem Alter heraus, jedoch hat der verspielte Bursche einen interessanten Fund gemacht: Eine seltsame Murmel, die wir doch ganz gern mal genauer unter die Lupe nehmen würden. Also hinterher, bis Merith scheinbar verschwunden ist. In südlicher Richtung, am „Cavernous Entrance" trauert Herman um seine Brücke, die momentan einen eher lädierten Eindruck macht. Drückt ihm den rostigen Fuchsschwanz aus Opas Baumhütte in die Gichtkralle, und er wird sich umgehend an die Restauration des zerstörten Schluchtübergangs machen. Wir schauen in der Zwischenzeit mal bei Brynn im Tempel vorbei. Sie dechiffriert nicht nur bereitwillig die Notiz unseres felsigen Großvatis, sondern verwandelt auch die mitgebrachte Rose in eine gar silbrig glänzende Zauberblume, die uns in Verbindung mit dem Forest Altar in den Besitz des magischen Amuletts bringen wird. Auf dem Weg zum Altar begegnen wir erneut Merith, der vor Freude über unser Erscheinen einen wahren Luftsprung vollführt. Nach seinem gekonnten Abgang stecken wir die Murmel, die ihm dummerweise aus der Hosentasche fällt, zu unseren anderen Errungenschaften. Gleich rechts davon stehen wir vor dem ebenfalls reparaturbedürftigen Waldaltar, dem wohl jemand eine Murmel aus der Krone gebrochen hat... Murmel? Na, da haben wir doch zufällig das passende Ersatzteil zur Hand! Also her mit dem Schusser, Altar geflickt und die magische Silberrose daraufgelegt — schon ist man im Besitz des sagenumwobenen Zauberanhängers. So, jetzt woll'n wir doch mal sehen, ob Herman die Hängebrücke wieder zusammengebastelt hat. Tatsächlich, der Weg in die Timbermist Woods ist frei!

Die Timbermist-Woods:

Streng Brynn's Rat befolgend führt unser erster Weg schnurstracks zu Darm, dem Scrollmaster. Der alte Zauberfuzzi beauftragt uns mit der Suche nach einer Vogelfeder, ohne die er sich außerstande sieht, eine angemessene magische Schriftrolle für uns zu entwerfen. Auf unserer Erkundungstour durch den Timbermist gilt es nun drei Dinge aufzustöbern: eine Eichel, eine Walnuß und einen Tannenzapfen. Diese drei Waldfrüchte versenkt Ihr vorsichtig im Erdloch bei der „Deadwood Glade". Eine „Pseudobushiahugiflora" schießt aus dem Boden und vermacht Euch den ersten Stein des Amuletts: er besitzt heilende Kräfte. Ein Stück weiter nördlich kauert ein roter Vogel mit gebrochenem Flügel in seinem Nest — wäre doch gelacht, wenn unsere neue magische Kraft dem kleinen Piepmatz nicht helfen könnte! Ein Klick auf den gelben Stein genügt, und der rote Vogel flattert gesund und munter auf und davon. Zurück bleibt nur eine hübsche rote Feder, die wir natürlich umgehend zu Dram verfrachten. Er pinselt uns, wie versprochen, im Gegenzug einen Schriftrolle mit magischen Kräften. Wenn Ihr wollt, dürft Ihr sie ruhig mal ausprobieren (schaltet aber vorher die Heizung an...). Darms Rat, unsere „Birthstones" zu finden, folgend, spazieren wir zum „Bubbling Spring". Am Grund

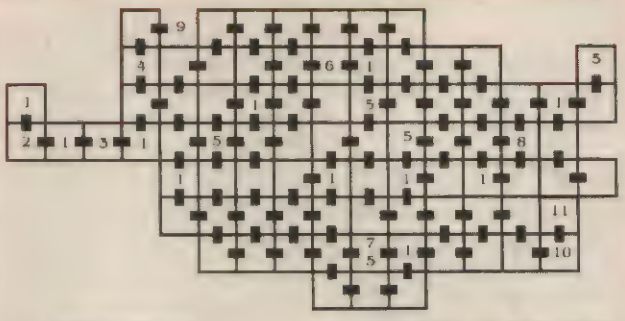
Legend of Kyrandia

Fortsetzung

des dort entspringenden Baches findet sich der erste Geburtstagsbucker, der SUNSTONE. Ihn transportieren wir, wie alle anderen unterwegs gefundenen Edelsteine und Juwelen zum „Marble Altar". Hier müssen nun die vier richtigen bunten Steinchen, in richtiger Reihenfolge in die goldene Schüssel auf dem Altar gelegt werden. Leider ist eine Angabe der korrekten Kombination nicht möglich, da diese von Spiel zu Spiel verschieden ist. Nur eines ist allen Kombinationen gemein: Der SUNSTONE ist der erste Birthstone. Die anderen drei sind ganz gewöhnliche, überall zu findende Edelsteine (bei mir klappte es mit SUNSTONE, AMETHYST, ONYX, RUBY). Der Rubin (sehr wahrscheinlich einer der Birthstones) wächst nur auf dem Ruby Tree. Bei dem Versuch, einen der glitzernden, roten Steine zu ergattern, widerfährt Brandon das „Adam-Syndrom". Eine Schlange beißt ihm in die Pfote. Aber alles kein Problem, nach erfolgreicher Rubin-Ernte verpassen wir Brandon durch einen Klick auf den gelben Amulettstein wieder eine gesündere Gesichtsfarbe. Habt Ihr's schließlich doch geschafft, Eure Steinchenreihenfolge herauszufinden, spuckt der Altar eine Panflöte aus. Mit dieser Tröte bewaffnet, wagen wir uns in „Serpents Grotto", wo good old Malcolm uns das erste Mal an's Leder will. Der größenwahnsinnige Späßlemacher glaubt doch tatsächlich, uns mit einem Messer treffen zu können — werft ihm seinen Zahnstocher postwendend zurück und werdet Zeuge, wie der mächtige Malcolm das Hasenpanier ergreift. Um uns an einer Verfolgung zu hindern, friert er vor seinem Verschwinden noch fix den Eingang zur Höhle zu — doch die schrägen Töne unserer Flöte bringen jedes Eis zum Schmelzen! Bevor wir uns jetzt in den gefährlichsten Teil des Spiels aufmachen, solltet Ihr alle Gegenstände, außer der Schriftrolle vor dem Höhleneingang ablegen.

Serpents Grotto:

Die Grotte ist ein riesiges Labyrinth, ziemlich dunkel und äußerst gefährlich (also öfters mal an's Zwischenspeichern denken!). Wenn Ihr wollt, dürft Ihr freilich gerne Eurem Forscherdrang nachgeben und auf eigene Gefahr die Tiefen der Drachenhöhle ausloten. Für die „Beamten" unter Euch hier der sichere und gemütliche Weg durch die Dunkelheit, ausgehend vom „Natural Mineral Pool": Rechts, rechts, rechts, drei mal „Fireberries" nehmen, nach oben, eine Feuerbeere ablegen, rechts, Feuerbeere ablegen, runter, Feuerbeere ablegen, runter, drei Feuerbeeren aufnehmen, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben, Felsbrocken aufheben, Feuerbeere ablegen, nach oben, Feuerbeere ablegen, rechts, zwei Feuerbeeren pflücken, nach oben, Feuerbeere ablegen, rechts, Feuerbeere ablegen, rechts zum „Pantheon of Moonlight" laufen. Hier mit den violetten Irrlichtern sprechen, weiter nach rechts, drei Fireberries ernten, runter, den Fels aufheben, eine Fireberry ablegen, runter, Feuerbeere ablegen, links, Feuerbeere ablegen, runter, zwei Feuerbeeren mitnehmen, runter, Feuerbeere ablegen, runter, Feuerbeere ablegen, rechts zum „Cavern of Twilight" begeben. Die Goldmünze, sowie der Stein rechts im Bild wird eingesackt, dann wieder nach links, drei Feuerbeeren einsammeln, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben, Feuerbeere ablegen, links, Feuerbeere ablegen, nach oben, eine Feuerbeere nehmen, nach oben, den Felsbrocken aufheben, eine Feuerbeere ablegen, runter, drei Feuerbeeren abzupfen, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben, Feuerbeere ablegen, rechts, Feuerbeere ablegen, runter, zwei Feuerbeeren aufnehmen, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben. Ihr befindet Euch in der „Cavern of Emeralds". Zwei Emeralds einsacken und die glitzernde Höhle nach oben verlassen. Eine Feuerbeere ablegen, rechts, zwei Feuerbeeren abreißen, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben, Felsbrocken aufheben, Feuerbeere ablegen. Brandon sollte nun fünf Felsbrocken, zwei Emeralds, eine Goldmünze und eine Schriftrolle in seinen Taschen verstaut haben. Richtig? Dann auf, auf zurück zum Fallgitter! Ihr findet doch locker alleine zurück, oder? Ach so, ja



1- FIREBERRIES
2- MINERAL
3- BODENPLATTE
4- SCHLUCHT
5- STEIN
6- PANTHEON OF MOONLIGHT
7- CAVERN OF TWILIGHT
8- EMERALD
9- APFEL
10- VULCANIC RIVER
11- IRON KEY

SERPENTS GROTTO

ja, die Beamten unter Euch... na gut hier ist der Rückweg: Runter, zweimal links, zweimal runter, links, nach oben, links, nacn unten, links, nach unten, rechts, nach unten, dreimal links, dreimal nach oben, rechts, zweimal nach oben, dreimal nach links, nach unten, links, zweimal nach unten, links, zweimal nach oben, links, nach unten, links, und da wären wir. Laßt Brandon nun alle Steine in die Wasserschale werfen — das Gitter öffnet sich, und wir kommen wieder gepuffert kleinen Langschläfchen aus nächster Nähe Höhle. Wieder in den Timbermist Woods traben wir gemütlich zum „Ancient Well" und schnippen nach alter Tradition die goldene Münze in den Brunnen... et voila, schon halten wir einen MOONSTONE in den Händen, den die violetten Leuchtkugeln am Pantheon of Moonlight seit einiger Zeit schmerzlich vermissen. Macht Euch also wieder auf die Socken, es geht abermals in die Drachenhöhle. Vom Fallgitter aus führt folgender Weg zum Pantheon: Rechts, nach oben, rechts, nach unten, nach unten, rechts, nach oben, nach oben, rechts, nach oben, rechts, rechts.

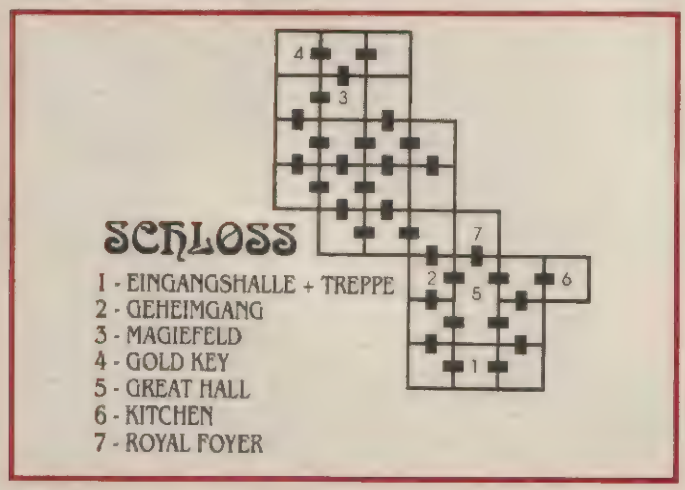
Legend of Kyrandia

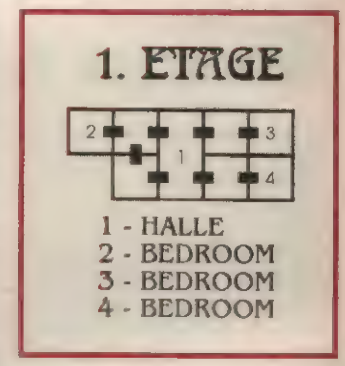
Fortsetzung

Setzt hier den MOONSTONE in den Altar ein. Die beiden lila Leuchtbällchen freuen sich wie die Wurstbrote und verschmelzen als Dank mit Brandons Körper — der zweite Stein unseres Amuletts färbt sich violett. Die neue magische Kraft wird selbstverfreilich auf der Stelle angetestet: Ein Klick auf den violetten Stein, und siehe da. Brandon schwebt als gleißender Mondlichtschusser durch die Prärie. Gleitet in Eurer momentan etwas diffusen Körperform bis zum River of Fire: Viermal rechts, zweimal runter, links, runter, links, runter, viermal rechts, runter und rechts. An diesem recht schweißtreibenden Ort mit Lavafluß und Feuerkaskaden nimmt Brandon automatisch wieder normale Gestalt an. Mit der magischen Schriftrolle von Darm verschaffen wir uns die nötige Kühlung, um ungeröstet über die Brücke nach oben zu schreiten. Hier oxidiert ein eisener Schlüssel vor sich hin — soll er doch einfach in unserer Hosentasche weiterrosten! Über die Brücke wieder am Ausgang der nunmehr eisigen Grotte angelangt, spielen wir erneut rosa Sternchenschwarm und schweben ab in den Faeriewood: Links, nach oben, dreimal links, viermal nach oben, fünfmal nach links, runter, links, zweimal nach oben, nach rechts, und raus aus der mufflig en Gruft.

Faeriewood:

Zwei Screens weiter rechts befördert ein Ast Brandon in das Land der Träume. Erst in Zanthia's Behausung erwacht unser Dornröschen wieder aus seinem Zwangsnickerchen. Nach einem kurzen Plauderstündchen mit der großen Hexenmeisterin erhalten wir den Auftrag, eine Pulle magischen Wassers aus dem „Enchanted Fountain" zu besorgen. Schnappt Euch also die leere Flasche und wandelt flotten Schrittes zum Fountain. Malcolm, des Teufels Alleinunterhalter, wartet hier bereits darauf, Euch einen dicken Strich durch die Rechnung zu ziehen. Er klaut eine der magischen Lampen des Springbrunnens, woraufhin dieser, trocken wie ein 91er Edelzwicker, keinen Milliliter des magischen Nasses mehr enthält. Der Schelm des Gehörnten scheint jedoch nicht gerade einfallsreich in der Auswahl seiner Verstecke zu sein: Bei einem kurzen Waldspaziergang entdecken wir einen brennenden Ast, der als Tarnung für das verschwundene Brunnen-Utensil dienen soll — ha! Lächerlich! Mit Darms magischem Geschreibsel ist der Brand im Nu gelöscht und das gute Stück in unserem Besitz. Am Enchanted Fountain montiert man daraufhin die fehlende Lampe, füllt die Flasche mit der kostbaren Flüssigkeit und kippt sich das Zeug gleich mal hinter die Binde — der dritte Stein des Amuletts leuchtet blau auf. Füllt jetzt ein zweites Mal die Pulle und bringt den guten Stoff zu Zanthia. Allerdings benötigt sie für ihre Zaubertränke noch einige frische Blaubeeren. Dreimal dürft Ihr raten, wer die Blaufrüchte herankarren darf! Leert also Eure Taschen, latscht zum „Cascading Waterfall", reißt vier, fünf Blaubeerbüschel vom Strauch und bringt sie ins Haus der Zauberin. Zanthia ist auf und davon! Aber was soll's, Zaubertränke mixen kann doch nicht so schwer sein. Als erstes würzen wir ihren Sud mit zwei der mitgebrachten Heidelbeeren — die Suppe färbt sich bläulich. Für die Zubereitung der Zaubertränke (bzw. den weiteren Verlauf) sind folgende Gegenstände aus den Timbermist Woods erforderlich: Ein Sapphire, ein Ruby, eine Tulip, ein Topas, ein Apfel und eine Rose. Lauft zum Cavernous Entrance, klickt den violetten Stein an, fliegt in die Serpents Grotto, so weit es geht nach unten, dann immer weiter nach links, bis Ihr im Timbermist wieder Eure ursprüngliche Gestalt annehmt. Besorgt die Zutaten und schwebt auf gleichem Weg zum Faeriewood zurück. Entledigt Euch in Zanthia's Labor von der schweren Last und klickt den Teppich auf dem Boden an. Ein Geheimgang, der in einen versteckten Teil des Waldes mündet, sticht sofort ins müde Abenteuerauge. Im Norden des geheimen Gebietes offenbart sich uns eine „Tropical Lagoon". Hier wachsen die Exotic Flowers, weitere Bestandteile für unsere Zaubermixturen. Mit frisch gepflückten Exoten eilen wir in das Zauberlabor zurück und beginnen mit der Herstellung der Tränke. Vergewissert Euch vorher, daß genügend leere Flaschen zur Hand sind (vier Stück). Wenn nicht, lauft in den Wald und betretet anschließend wieder die Hütte der Hexenvettel, bis ausreichend Leergut zur Verfügung steht. Der Sapphire und die Blaubeeren wandern nun in den Topf. Eine Flasche wird mit der tiefblauen Flüssigkeit gefüllt. Der nächste Trank entsteht durch Einbringen von Ruby und Exotic Flower in den großen Pott. Wir entnehmen gleich zwei Flaschen des blutroten Gebräus. Als letztes färbt man das aufgesetzte Supperl mit einem Topas und einer Tulip gelb. Auch hiervon eine Flasche abfüllen und gleich mit den vier Tränken durch den Geheimgang zu den „Crystals of Alchemy" eilen. Plaziert eine rote und eine blaue Flasche Saft in die Vertiefungen, ein violetter Magietrank erscheint. Die gelbe und die rote Bottle mixt der kristallene Barkeeper zu einem orangen Cocktail zusammen. Jetzt kümmern wir uns mal um den „Royal Chalice". Das königliche Trinkgefäß schwebt so mir nichts dir nichts mitten im Wald herum, zu hoch, um es mit bloßen Händen zu erreichen. Aber wozu haben wir denn unser schönes Amulett? Flink den blauen Stein aktiviert, und schon haben wir den Kelch mit dem Elch... na ja, zumindest fast. Ein Bild weiter rechts stehen wir vor der Tür des diebischen Kobolds. Öffnet die Tür und genehmigt Euch den violetten Trank. Der kleine Kerl schlägt uns ein Tauschgeschäft vor: Gral mit dem Wal, gegen etwas Gutes — gebt ihm 'nen vergammelten Apfel! Schnappt Euch draußen vor der Tür Euren Becher mit dem Fächer und begebt Euch zur Tropical Lagoon. Der freie Platz, geschmückt mit den güldenen Einhörnchen erinnert verdammt an einen Hubschrauberlande- und -startplatz. Warum also nicht auf die Plattform stellen und einen Schluck oranges Zauberwasser nehmen? Doch halt, halt! Bevor Ihr diesen Gedanken in die Tat umsetzt, ist ein prüfender Blick in Eure Hosentaschen angesagt: Ein Schlüssel, die Rose und der Pokal mit dem Portal sollten nicht fehlen. Alles da? Dann guten Flug!





Die Insel des Königs:

Sicher auf dem Eiland gelandet, geht's nach rechts. Am Grab der verstorbenen Eltern legt man die Rose nieder. Mutters Geist, entzückt von dem welken Rosenstengel, versorgt ihren Sohnemann daraufhin nicht nur mit klugen Sprüchen, sondern auch mit dem letzten, dem roten Amulettstein. Am Tor der alten Burg angelangt kommt der rote Zauberstein auch schon zu seinem ersten Einsatz. Danach steckt man den Schlüssel ins Schlüsselloch und verschafft sich Zutritt zum Schloß.

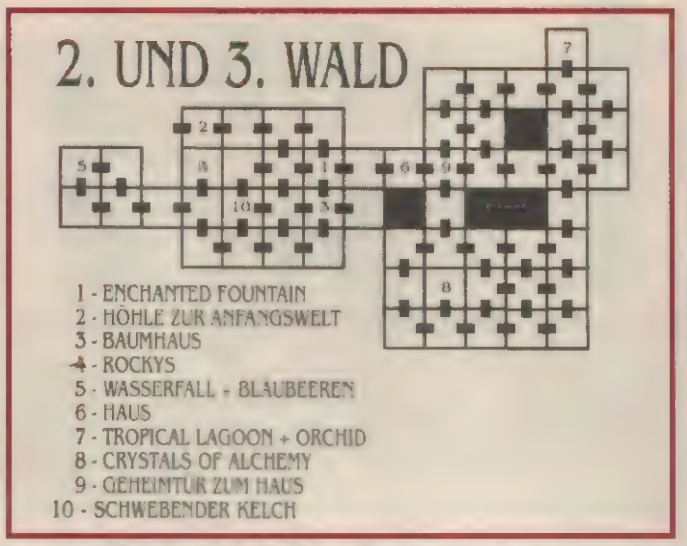
Castle Kyrandia:

In der Eingangshalle verklickert uns Malcolm seine „Hausordnung", wünscht einen angenehmen Aufenthalt und verschwindet in den finsteren Gängen des alten Gemäuers. So

Legend of Kyrandia

Fortsetzung

ein mieser Gastgeber, nicht mal 'nen Begrüßungsimbiß hält er für seine Besucher bereit! Tja, dann werden wir uns eben selbst eine Stulle schmieren. In der Küche findet sich zwar nix zu mampfen, dafür aber eine der königlichen Insignien: Das Zepter. Den Zahnstocher des Herrschers unauffällig in die Tasche gesteckt, und ab über die „Great Hall" in die Bibliothek „Small Study" geeilt. Zieht hier nur die Bücher „O-pal", „P-otions", „E-nchantment" und „N-ature" aus den Regalen — der Steinkamin mit den furchterregenden Beißerchen offenbart ein weiteres Königszeichen: die Krone. Klar, daß auch die Kopfbedeckung des Königs in unser Inventory wandert, bevor wir über die „Castle Entry Hall" in den ersten Stock laufen. Rechts in einem „Bedroom" steht ein Glockenspiel. Auf dem Weg dorthin treffen wir Herman, den Brückenwächter, wieder. Er ist inzwischen so'n bißchen auf dem Zombie-Trip und meint, uns unbedingt mit seiner Säge kitzeln zu müssen. Der gelbe Amulettstein sollte ausreichen, um ihm den Strom abzudrehen. Am Glockenspiel schnappt man sich das kleine Hämmerchen und spielt die Tonfolge DO, FA, MI, RE (für Unmusikalische: grüne Glocke, weiße Glocke, goldene und zum Schluß blaue Glocke). Der Safe öffnet sich und gibt einen kleinen goldenen Schlüssel frei, der zusammen mit einem zweiten Goldkey das große Portal der Great Hall entriegelt. Auf der Suche nach dem zweiten Türöffner verschlägt es uns wieder in die Bibliothek. Die Steinfratze am Kamin begutachtend, dreht sich plötzlich die Wand, und wir stehen unverhofft in den Katakomben des Schlosses. Tastet Euch nun die Gänge entlang, bis zu einem grünen Kraftfeld mit kleinen Sternchen. Der blaue Stein des Amuletts schafft uns auch dieses Hindernis vom Hals. An der auf der Karte mit „Y" [illegible] Stelle wird Brandon [illegible] hervorgehobenen Stein fündig: Der zweite Schlüssel zum Portal. Also nix wie raus aus dem finsteren Dungeon und flink die große Tür in der Great Hall mittels der beiden Keys geöffnet. Tretet ein, bringt Krone, Zepter und Gral mit hinein.... Plaziert des Königs Insignien auf die dafür vorgesehenen Podeste: die Krone in die Mitte, das Zepter links und den Gral rechts. Das Tor zu Eurer Rechten gibt den Weg in das „Chamber of the Kyragem" frei. Doch bevor Brandon auch nur einen einzigen Schritt in Richtung heilige Kammer unternehmen kann, stellt sich ihm Malcolm, der höllische Narr, in den Weg. Nach kurzer Unterredung zimmert Brandon seinem Widersacher eine und bewegt sich in die Kyragem-Kammer. Stellt Euch hier schleunigst vor den rechten Spiegel und klickt ein letztes Mal auf den roten Amulettstein... die Legende Kyrandias hat sich erfüllt, Malcolm ist vernichtet, und das idyllische Kyrandia ist friedlich und schön wie eh und je.



LAURA BOW 2

Vorhang auf und Bühne frei! Der Direktor des Hannover Theaters, Daniel Plappert, lädt zu einem spannungsgeladenen Kriminalstück in sechs Akten. Kartenvorbestellungen und Platzreservierungen sind natürlich völlig unnötig, denn bei uns sitzt man sowieso immer in der ersten Reihe...

1. Akt: Laura Bow, einen Riecher für Neuigkeiten

Laura Bow, Neureporterin der New Yorker Tribüne beginnt ihre Recherchen bei ihrem Tischnachbarn Crodfoller (mit dem Fragezeichen auf ihn klicken / im Notizbuch irgendeinen Namen oder Adresse heraussuchen / dann Exit). Sie erkundigt sich zu allen Punkten ihres Notizbuchs, denn je mehr Laura erfährt, desto mehr Adressen und Namen zieren ihr schlaues Buch. Auf die Frage nach dem Blumenladen plaudert Crodfoller bereitwillig aus, daß dieser nur als Tarnung für eine kleine Billigkneipe dient. Nach dem informativen Gespräch wendet sich unsere rasende Reporterin dem eigenen Schreibtisch zu (mit der Hand auf den Stuhl klicken). Unter einer Ecke der Ablage befindet sich ein kleiner Schlüssel, mit dem sich die Schreibtischschublade öffnen läßt (mit der Hand auf eine Ecke der Ablage). In der Schublade entdeckt Laura ihren Presseausweis. Sie steckt ihn ein und wirft einen Blick auf den Inhalt ihres Papierkorbs (mit der Hand). Unter einem Wust an zerknülltem Papier findet sich ein alter Baseball. Sie steht mit dem Ball in der Hand auf und verläßt das Büro. Draußen kann Laura entweder das Taxi benutzen (mit der Hand auf das Taxischild) oder die Straße überqueren — vorher jedoch brav nach links und rechts gucken! Sobald das Taxi erscheint, steigt sie ein, hält dem Taxifahrer den Presseausweis unter die Nase und nennt anschließend ihr Reiseziel (Adresse anklicken/Exit) — die Polizeistation. Dort weckt sie den Penner, der zusammengekauert auf einer Zeitung sein Nachtquartier bezogen hat, auf (mit der Hand auf ihn klicken) — er zeigt jedoch keine Reaktion. Daher beschließt Laura, sich in der Polizeistation etwas genauer umzusehen. Der Mann am Schalter ist nicht gerade der Gesprächigste — na ja, dann halt nicht, denkt Laura und verdrückt sich wieder. Der übelnechende Wermutsbruder hat inzwischen das Weite gesucht, nur die liegengebliebene Zeitung zeugt noch von seiner Anwesenheit. Bei näherer Betrachtung des Pressemachwerks entdeckt Laura einen Gutschein für ein Sandwich. Um in den Genuß dieses kulinarischen Leckerbissens zu gelangen, überquert sie die Straße (nach links und rechts sehen) zur anderen Seite, wo ihr Luigi für den Bon eines seiner weltberühmten Sandwiches serviert. Mit dem pappigen Brötchen in der Tasche tuckert sie nun zur Polizeistation zurück. Der vormals so schweigsame Bulle plappert, gesättigt durch Luigis Köstlichkeit, wie ein Wasserfall. Sogar das Paßwort für die billigste Kneipe New Yorks „Speakeasy" verrät er so ganz nebenbei. Nachdem Laura ihre Ermittlungen beendet hat, sollte sie auf ein paar Infos im Office von Detektiv O'Riley vorbeischauen (mit der Hand auf die Tür klicken). Schließlich verläßt sie die Station und kutschiert zu den Docks. Dort redet sie mit Steve Dorian über Pippin Carter. Archibald Carrington und holt erste Erkundigungen über das Leyendecker Museum ein. Nach einer herzlichen Verabschiedung macht sie sich auf die Socken zum „Speakeasy". Selbstbewußt klopft sie gegen die Tür und nennt dem Türsteher das Paßwort. Im Inneren der Trinkstube wendet sie sich dem Mann, der rechts an dem Tisch sitzt, zu — es ist Ziggy. Laura bestellt ihm schöne Grüße von Crodfoller und quetscht ihn über alle Themen ihres Notizbuchs aus. Da es hier sonst nichts Interessantes mehr zu erkunden gibt, ordert sie ein Taxi. Vor der Reinigung „Lo Fats" spielen drei Jungen mit einer Lupe „Ameisen im Brennpunkt". Kein allzu konstruktiver Zeitvertreib, also versucht Laura, den Bengels etwas ins Gewissen zu reden. Dabei stellt sich heraus, daß einer der Burschen gerne Baseball spielt. Was liegt also näher als der Tausch Baseball gegen mörderisches Brennglas (mit dem Baseball auf den Jungen)? Das Innere des nächsten bestellten Taxis erinnert an die Son-

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20 000 Meilen unter dem Meer	
688 Attack Submarine	
Abandoned Places	P
Ace 2	
Ad Lib Soundkarte	
Adventure Of Link (Zelda 2)	
Airborne Ranger	
Alternate Reality The City	
Alternate Reality The Dungeon	
Bad Blood	
Balance Of Power 1990 Edition	
Bane Of The Cosmic Forge	
Bard's Tale 1 The	
Bard's Tale 2 The	
Bard's Tale 3 The	
Battalion Commander	
Battle Of Antietam	
Battlehawks 1942	
Battles Of Napoleon	
Battletech	
Bismarck	
Black Cauldron The	
Bloodwych	
Bubble Ghost	
Buck Rogers 1	
Cadaver	
Carrier Command	
Champions Of Krynn	
Chaos Strikes Back	
Chrono Quest	
Chrono Quest 2	
Code Name: Ice Man	
Colonel's Bequest The	
Conquests Of Camelot The	
[illegible]	P
[illegible]	
[illegible]	A
[illegible]	
[illegible]	P A
[illegible]	A
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	A
[illegible]	A
[illegible]	A
[illegible]	A
[illegible]	L P
[illegible]	- P A
[illegible]	L
[illegible]	L - A
[illegible]	L - -
[illegible]	L P A
[illegible]	(L P)
[illegible] Quest	L P -
[illegible]	L - A
[illegible] Buck Rogers C 64	L P -
Elvira 2: Jaws Of Cerberus	L P -
[illegible]	L - -
[illegible]	- - A
[illegible]	L P A
Eye Of The Beholder 2	L P -
[illegible]	- - A
[illegible]	- - A
[illegible] Adventure The	(L P) -
[illegible]	(L P) -
[illegible]	A
[illegible]	A
[illegible]	L A
[illegible]	A
[illegible]	A
[illegible]	A
[illegible]	(L P)
[illegible]	L - A
Gateway To The Savage Frontier	L P
[illegible]	A
[illegible] 1985	A
[illegible]	A
Gold Rush	L P A
Guild Of Thieves	L
Gunship	
Heart Of China	(L P) A
Heimdall	(L P)
Hellowoon	L -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L A
Holiday Maker	L
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L P
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	L P -
Insector X	A
It Came From The Desert	P
Jet	A
Jones In The Fast Lane	A
Kampfgruppe	A
Kathedrale Die	P
Keef The Thief	A
King Arthur	L
King's Quest 1	L P A
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
Kingdoms Of England	- A
Knights Of Legend	L - A
Kult	(L P) -
[illegible] von Martville Der	L - -
Last Ninja	- A
Last Ninja 2	L - -
Legacy Of The Ancients	L P -
Legend Of Blacksilver	- - A
Legend Of Faerghail	L P -
Legend Of Kyrandia	(L P) -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P A
Les Manley: Lost in L.A.	L P
Loom	L
Lords Of Doom	L P -
Lucky Luke	L P
Lure Of The Temptress	(L P) -
Manhunter New York	L - A
Manhunter: San Francisco	L P A
Maniac Mansion	L P -
[illegible]	L P A
Megatraveller	L P -
[illegible]	L
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	L P A
Millennium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story The	- - A
Ooze	L P
Operation Market Garden	- A
Panzer Battles	- A
Panzer Strike	- A
Pawn The	L - -
Personal Nightmare	L P -
[illegible]	- -
Phantasy Star (SEGA Master System)	L - A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	- A
PHM Pegasus	- A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool Of Radiance	L P A
Pool Of Radiance Adventurer Journal	- - A
Pools Of Darkness	L P A
Populous	L - A
[illegible]	(L P) -
Powermonger	- - A
President Is Missing The	A
Prince Of Persia	L P -
Project Firestart	L A
Project Stealth Fighter C 64	A
Quest For Glory 1	(L P) A
[illegible]	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach For The Stars	- A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- A
Rings Of Medusa	(L P) -
Rise Of The Dragon	(L P) A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- A
Savage Empire The	- - A
Secret Of The Silver Blades	- - A
Sentinel The [illegible]	- - A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	A
Sentinel Worlds 1	L - A
Sex Vixens From Space	L -
Shadow Of The Beast	(L P) -
Shadowgate	L
[illegible]	L P -
[illegible] SEGA Megadrive	- A
[illegible]	- - A
[illegible]	- A
Space Ace	L -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L
Spirit Of Adventure	L P -
[illegible]	L
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek 25th Anniversary	L P
Star Trek 5	- A
Starglider 1	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword Of Aragon	(L P) A
Sword Of Vermilion	- A
Tangled Tales	- - A
Thunder Board Soundkarte	- - A
Times Of Lore	- - A
Transword	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Uninvited	L -
Ultima Underworld	L P -
Up Periscope	A
War In The South Pacific	- A
War Of The Lance	- - A
Warship	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland Paragraphs	- A
Wing Commander incl. Secret Missions	- A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	- - A
Zak Mc Kracken	L P A
Zork 1	L - -

[illegible] und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1

INDIANA JONES 4

IBM-PC dV ... [illegible]
IBM-PC dA ... 79.95

2

Monkey Island 2

IBM-PC dV ... [illegible]
AMIGA dV ... [illegible]

3

Wing Commander 1 [illegible]

[illegible]
IBM-PC dA ... [illegible]

	die weiteren Plätze	AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4.	Wing Commander 2 dV	—	—	—	94.95
5.	Civilization dV	84.95	—	—	99.95
6.	Ultima 7 dV	—	—	—	104.95
7.	Patrizier Der dV	79.95	—	—	89.95
8.	Schwarze Auge Das dV	—	—	—	89.95
9.	Buck Rogers 2 dV	89.95	—	—	89.95
10.	Eye Of The Beholder 2 dV	84.95	—	—	84.95

CPS
Frank Heidak

ES IST DA! das deutsche SUPER NINTENDO

Ein heißer Tip!

[illegible]

SIERRA MEGAPACKS

Diese Programme liefern wir incl. [illegible]

Programm	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain dV	[illegible]	[illegible]
Codename: Ice Man dA	[illegible]	—
Colonel's Bequest The dA	[illegible]	—
Conquests Of The Longbow dV	—	[illegible]
Dagger Of Amon Ra dV	—	[illegible]
Eco Quest dV	—	[illegible]
Heart Of China dV	74.95	[illegible]
King's Quest 4 dA	54.95	[illegible]
King's Quest 5 dV	94.95	[illegible]
Leisure Suit Larry 1 - 3 dA	149.95	149.95
Leisure Suit Larry 1 dA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 3 dA	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 dV	89.95	94.95
Police Quest 3 dV	89.95	94.95
Quest For Glory 2 dA	—	99.95
Rise Of The Dragon dV	94.95	94.95
Space Quest 1 SCI dA	89.95	94.95
Space Quest 4 dV	89.95	94.95
Willy Beamish dV	89.95	94.95

Lern- und Anwendersoftware

PC Aquarium	PC 149,95
PC Auto	PC 149,95
PC Kosmos	PC 149,95
PC Globe	PC 139,95
PC Mensch	PC 149,95
Deluxe Paint 4	AM 299,95
[illegible] Toolkit incl. Hardware	AM 89,95

IBM-PC Soundkarten IBM-PC

Roland Soundkarte LAPC 1	PC 799,95
Roland Soundkarte SCC 1	PC 799,95
Sound Blaster V 2.0	PC [illegible]
Sound Blaster PRO incl. MIDI Kit und Windows 3.1	PC [illegible]
Sound Blaster CM/S-Chipset für v 2.0	PC [illegible]
Sound Blaster CD-ROM Laufwerk	PC [illegible]
Aktiv-Boxen: Betrieb mit Netzteil oder Batterien möglich	[illegible]
[illegible]	PC [illegible]

Zubehör allgemein

[illegible]	34,95
[illegible] per Stück	4,95
Mausmatte	9,95
[illegible] für A 500 mit Uhr	59,95
Verlängerung Monitor/Maus/Joystick 2 m	9,95

Disketten

high density		double density
3,5" 209,95	je 100 Stück	3,5" 99,95
5,25" 119,95	je 100 Stück	5,25" 59,95

MAN SPRICHT DEUTSCH!

[illegible]

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	—	—	[illegible]
Abandoned Places dA	79.95	—	—	—
Aces Of The Pacific dA	—	—	—	89.95
Adventurers The dA	69.95	—	69.95	84.95
Air Bucks dA	—	—	—	84.95
Air Combat Aces dA	79.95	—	79.95	89.95
Air Land Sea dA	84.95	—	—	89.95
Airbus A 320 dA	99.95	—	[illegible]	[illegible]
Amberstar dA	84.95	—	84.95	—
Ashes Of Empire dA	89.95	—	—	—
B 17 Flying Fortress dA	—	—	—	[illegible]
Bard's Tale Construct. Kit	—	—	—	[illegible]
Bard's Tale Trilogie dA	—	—	—	[illegible]
Battle Isle dA	79.95	—	—	[illegible]
Battle Isle Data Disk 1 dA	49.95	—	—	[illegible]
Birds Of Prey dA	84.95	—	—	94.95
Black Crypt dA	69.95	—	—	—
Black Gold dV	74.95	44.95	74.95	79.95
Broker King dV	—	—	—	79.95
Bundesliga Manager Prof. dV	79.95	—	—	79.95
Cadaver dV	74.95	—	[illegible]	[illegible]
Cadaver Levels dA	44.95	—	44.95	—
Castles dV	69.95	—	—	84.95
Champions Of Krynn dA	74.95	74.95	—	74.95
Chess Master 3000 dA	—	—	—	84.95
Conquestador dV	[illegible]	[illegible]	—	79.95
Conquestador Szenario Disk	44.95	29.95	—	44.95
Cruise For A Corpse dV	69.95	—	—	79.95
Dark Queen Of Krynn dV	—	—	—	89.95
Darklands dV	—	—	—	[illegible]
Darkseed dA	—	—	—	94.95
Death Knights Of Krynn dV	79.95	74.95	—	84.95
Deutsches Afrika Korps dV	—	69.95	—	—
Double Double Bill dA	84.95	—	—	—
Dune dV	79.95	—	—	89.95
Dungeon Master dA	—	—	—	84.95
Elite dA	69.95	—	—	[illegible]

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
[illegible]	—	—	—	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	84.95	—	—	84.95
[illegible] dA	79.95	—	—	84.95
[illegible]	69.95	—	—	—
[illegible] dV	—	—	—	89.95
Eye Of The Beholder 2 dV	79.95	—	—	79.95
F 117 A Nighthawk dA	—	—	—	99.95
F 15 Strike Eagle 3 dA	84.95	—	84.95	84.95
F 19 Stealth Fighter dA	84.95	—	84.95	89.95
F 19 vs M 29 Compilation dA	89.95	—	—	94.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
[illegible]	[illegible]	—	—	[illegible]
[illegible] Football dA	69.95	—	—	—
[illegible] dV	99.95	—	[illegible]	[illegible]
Kathedrale Die dV	89.95	—	—	89.95
Legend Of Faerghail dV	74.95	—	74.95	74.95
Links Golf dA	84.95	—	—	94.95
Loom dV	79.95	—	79.95	79.95
Lord Of The Rings 2 dA	—	—	—	84.95
Lure Of The Temptress dV	79.95	—	—	89.95
M 1 Tank Platoon dA	79.95	—	79.95	94.95
Mad TV Datadisk dV	29.95	—	—	29.95

ACHTUNG! - NEUE KENNZEICHNUNG - ACHTUNG!
dA = deutsche Anleitung · dV = deutsch auch auf dem Bildschirm

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.0!) dA	—	—	—	99.95
Fate Gates Of Dawn dV	79.95	—	79.95	—
Flugsimulator 4 dV	—	—	—	149.95
Gateway To Savage Frontier	79.95	69.95	—	89.95
Global Conquest dA	—	—	—	99.95
[illegible] dA	84.95	—	—	89.95
[illegible] dV	69.95	—	69.95	69.95
Grandmaster Chess dA	—	—	—	84.95
Great Courts 2 dA	74.95	—	74.95	79.90
Gunship 2000 dA	—	—	—	99.95
[illegible] dA	69.95	59.95	—	89.95
Hard Nova dA	69.95	—	69.95	79.95
Harpoon 1.21 Battleset 3 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 Battleset 4 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 dA	84.95	—	—	89.95
Harpoon 1.21 Editor dA	49.95	—	—	49.95
Heroes Of The 357th dA	—	—	—	84.95
Hook dA	69.95	—	69.95	89.95
Humans dA	79.95	—	—	—
Indiana Jones 3 Adventure dV	67.95	—	67.95	67.95
Indiana Jones 3 Adventure VGA dV	—	—	—	89.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Mad TV dV	79.95	—	—	89.95
Manchester United Europe dA	69.95	44.95	69.95	79.95
Maniac Mansion dV	69.95	44.95	69.95	69.95
Microprose Golf dA	84.95	—	84.95	—
Microprose Grand Prix F 1	84.95	—	84.95	—
Midwinter 2 dV	84.95	—	84.95	99.95
Might & Magic 3 dV	79.95	—	—	89.95
Monkey Island 1 dV	79.95	—	[illegible]	[illegible]
Perfect General The dA	54.95	—	—	89.95
PGA Courses dA	44.95	—	—	44.95
PGA Golf Plus dA	79.95	—	—	84.95
Pirates ! dA	[illegible]	[illegible]	—	69.95
Plan 9 From Outer Space dV	84.95	—	—	[illegible]
Planet's Edge dV	—	—	—	89.95
Pool Of Radiance dA	[illegible]	[illegible]	—	69.95
Pools Of Darkness dV	89.95	—	—	89.95
Populous 2 dA	79.95	—	79.95	—
Populous World Editor dA	44.95	—	—	—
[illegible]	69.95	—	—	84.95
Prophecy Of The Shadow dA	—	—	—	89.95
[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	[illegible]

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
[illegible] dV	84.95	—	84.95	84.95
Rampart dA	—	—	—	79.95
Red Baron dV	84.95	—	—	89.95
Return Of Medusa dV	69.95	—	—	79.95
Scenario Theatre Of War dV	—	44.95	69.95	79.95
Secret Of Silver Blades dA	79.95	—	—	79.95
Sensible Soccer dA	69.95	—	69.95	—
Shadowlands dA	79.95	—	79.95	79.95
Shuttle dV	—	—	—	114.95
Silent Service 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
Sim Ant dV	89.95	—	—	89.95
Sim City und Populous dA	79.95	—	79.95	79.95
Sim Earth dV	—	—	—	84.95
Soul Crystal dV	69.95	44.95	69.95	79.95
Space Max dA	74.95	—	—	—
Special Forces dA	84.95	—	84.95	99.95
Spirit Of Adventure dV	69.95	44.95	—	79.95
Star Trek 25th Anniversary	—	—	—	84.95
Starbyte Collection No 1 dV	74.95	49.95	—	79.95
Starbyte Super Soccer dA	69.95	49.95	—	79.95
Starflight 2 dA	69.95	—	—	79.95
Steigenberger Hotelmanager	59.95	—	—	69.95
Their Finest Hour dA	79.95	—	79.95	79.95
Their Finest Hour Miss. 1 d	34.95	—	44.95	34.95
Treasures Of Sav. Frontier	—	—	—	89.95
Ultima 5 dA	79.95	49.95	—	—
Ultima Underworld dA	—	—	—	89.95
UMS 2 dA	79.95	—	79.95	89.95
UMS 2 Planeteneditor dA	—	—	—	79.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 1 oder 2	—	—	—	44.95
Wing Commander 1 dV	89.95	—	—	—
Wing Comm. 2 Spec. Op. 1 dA	—	—	—	49.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 2 dA	—	—	—	49.95
Wing Comm. 2 Speech Disk dA	—	—	—	49.95
[illegible] dV	69.95	49.95	—	79.95
Wizardry 6 Bane C. Forge dV	79.95	—	—	79.95
World Wrestling Federation	69.95	44.95	—	—
Zak Mc Kracken dV	69.95	49.95	69.95	69.95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

[illegible] per Scheck oder Kreditkarte ... 5,-
[illegible] per Nachnahme ... 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:

[illegible] Lösungshilfenbestellungen ... ab 45,-
[illegible] und Mischbestellungen ... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

[illegible] per Scheck oder Kreditkarte ... 12,-
[illegible] per Nachnahme ... 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ Prg ☐ Test ☐ Zub
.... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ Prg ☐ Test ☐ Zub
.... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ Prg ☐ Test ☐ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .... ☐ Kundenmagazin (kostenlos)

Cards Welcome

VISA

SJ 12/92

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

LAURA BOW 2

Fortsetzung

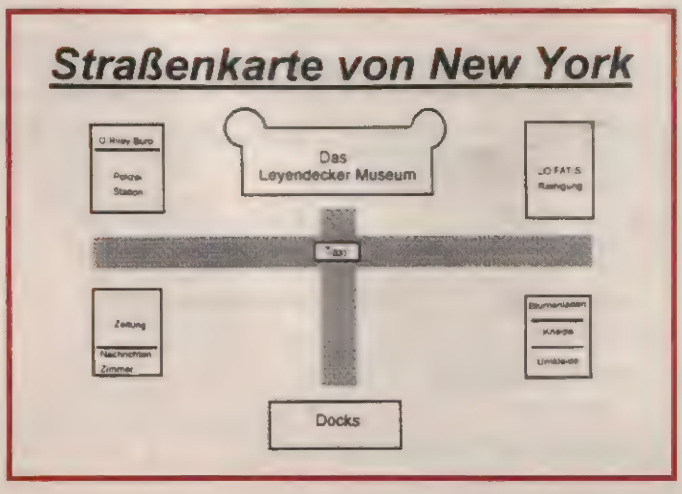
dermülldeponie Großlappen: Über und über voll mit stinkendem Unrat. Dennoch läßt sich die unbeirrbare Journalistin mit dem Taxi zur Bar bringen, während der Fahrt angeekelt im Abfall herumstöbernd. Unter Bergen von dreckigen Fetzen findet sie einen kleinen gelben Zettel, der sich als Abholschein der Reinigung entpuppt (mit der Hand die Papierstücke zur Seite räumen). Ziggy in der Kneipe hat anscheinend nichts Neues zu berichten, also kümmert sich Laura lieber um die Sache mit dem Wäschereischein. Bei Lo Fats angekommen, betritt sie die Reinigung, reicht dem Mann den Schein und erhält dafür ein wunderschönes Abendkleid — für die Feier im Museum wie geschaffen! Und keine Panik, der rechtmäßige Besitzer wird den Fummel sicher nicht zurückfordern, denn das Kleid hängt schon seit über 2 Jahren dort. Im „Speakeasy" führt hinten rechts eine Tür zu einem Waschraum mit Ankleidewand. Dies scheint ein angemessener Ort für die Anprobe der eben erworbenen Abendgarderobe zu sein. Gesagt, getan, frisch eingekleidet geht's auf die Straße zurück...

2.Akt : Vorstellung der Verdächtigen

Vor der Eingangstür wartet der Portier Heimlich. Laura wedelt kurz mit ihrem Presseausweis und hat freien Zutritt zur Feierlichkeit im Museum. Im Festsaal schnappt sie sich als erstes ein Glas von einem der Tische und labert mit allen Leuten, die sich ansprechen lassen. Im Vorbeigehen an Paaren und Gruppen (mit dem Geh-Icon), können oft interessante Gespräche belauscht werden. Insgesamt 14 solcher Gespräche muß die begabte Hobbyspionin „mithören". Zuvor hat es ihr jedoch der Gift-Shop (rechts durch die Tür) angetan. Dort liegen in einer Vitrine eine Reihe von Dolchen, die sie sich mit der Lupe genauer ansieht. Einer von ihnen ist doch tatsächlich der Amon Ra Dolch (auf ihm steht nicht "made in Pittsburgh"). Leider erscheint in diesem Moment Heimlich und befördert die neugierige Dame mit der Begründung, der Laden sei geschlossen, nach draußen. Auf der Party trifft Laura wieder auf Steve, der sich extra wegen ihr in Schale geworfen hat. Nach einem romantischen Plausch im Mondschein lauscht sie allerdings lieber wieder Gesprächsfetzen der Gäste als dem dämlichen Gesäusel des Mr. Steve Dorian! Sind alle 14 Aussagen beisammen, dürfte Laura keine ihr bekannte Person mehr treffen — es wird höchste Zeit, durch den Bogen (in der Mitte oben) die Ägyptische Ausstellung zu besuchen (s.Karte). Dort liegt ein Medaillon am Boden. Mit der Lupe beäugt sie den Anhänger etwas genauer. Er trägt die Buchstaben „P.S."! Auch den Fußabdruck neben dem Sarg würdigt sie eines Blickes, bevor sie ein Bild nach rechts und sofort wieder zurück geht. Neben dem Fußabdruck befindet sich jetzt eine große Blutpfütze. In grauenvoller Erwartung öffnet Laura den danebenstehenden Sarg: Mit weit aufgerissenen Augen und schmerzverzerrtem Gesicht blickt ihr Pippin Carter entgegen — erdolcht! Bei einer eingehenden Untersuchung des leblosen Körpers findet sich ein vorerst unscheinbarer Notizblock, der schnell und unauffällig zu den übrigen Gegenständen in ihre Handtasche gleitet. Es beginnt der

3. Akt: am Rande der Technologie

Nachdem die Leiche von Carter weggeschafft worden ist, begibt sich unser flitzender Füllfederhalter zum sprechenden Dinosaurier REX (s.Karte). Der Knochen unter dem Bild wandert in ihr Täschchen, und weiter geht's in Dr. Carringtons Büro (Büro des Präsidenten). Auf dem Weg dorthin dringen aus Yvettes Büro undeutliche Stimmen. Um zu erfahren, was da vor sich geht, klemmt sie das Glas zwischen ihre Lauschlappen und die Tür. Im Laufe des Geschehens wird sie weitere Geräusche hinter diversen Türen wahrnehmen — das Glas schafft in allen Fällen ein klares und deutliches Stimmenbild. Dummerweise kann das betroffene Zimmer nicht gleich darauf betreten werden, erst nach Rückkehr aus einem anderen Raum steht die Tür offen. In Carringtons Büro entdeckt Laura im Kamin ein Stück Kohle (mit dem Auge auf den Kamin/mit der Hand auf die Kohle). Der schwarze Kohlenstoffstaub eignet sich hervorragend, um die Nachricht auf Carters Block sichtbar zu machen. Carters Geschreibsel entziffernd, macht sie sich auf den Weg in Yvettes Büro. In Papierkörben finden sich doch immer wieder feine Dinge — diesmal ein Bogen Kohlepapier! Die Glühbirne der Schreibtischlampe ist sicher auch irgendwann einmal von Nutzen. Leider ist sie momentan zu heiß, um aus der Fassung geschraubt zu werden. Laura schaltet die Funzel zwecks Abkühlung kurz aus (erst mit dem Auge/dann mit der Hand an der Schnur ziehen), verläßt den Raum und trabt gleich wieder hinein. Die Birne ist jetzt abgekühlt und kann ohne heiße Pfoten herausgedreht werden (mit dem Auge auf die Lampe/mit der Lupe auf die Lampe/mit der Hand auf die Birne). Zurück in der Ägyptischen Ausstellung, wo Laura ihren ersten schrecklichen Fund getan hat, entdeckt sie an der Wand eine Tafel, in die Hieroglyphen eingeritzt sind. Um sich die Buchstaben zu merken, klickt man mit dem Tagebuch auf die Steintafel. Diese finden sich auch in Olympias Büro wieder. Auf ihrem Weg dorthin schlendert sie durch einen Raum mit einem Pterodactly-Dinosaurier und stößt unverhofft auf ihre zweite Leiche — geköpft! Der abgetrennte Schädel liegt relativ weit entfernt im Raum mit den Völker Masken herum. Inspector O'Riley und Heimlich eilen zum Tatort. Langsam gerät die Situation außer Kontrolle: Laura gilt als Hauptverdächtige, da sie bis jetzt ständig am Ort des Geschehens zugegen war. Sie muß also dringend stichhaltige Beweise finden, um ihre Person zu entlasten und den richtigen Mörder zu überführen. An die Tafel in Olympias Büro wurden einige Hieroglyphen gekritzelt. Unter der Tafel befindet sich eine Steintafel, die zu der im Raum mit den Ägyptischen Särgen haargenau paßt. Anhand der Hieroglyphen (mit der Erklärung) entziffert Laura ihren Inhalt. Der in altenglisch abgefaßte Text enthält zwei



IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner

Leitender Redakteur/Projektleiter
Oskar Dzierzynski

Redaktion
Peter Braun (pb)
Reinhard Fischer (rf)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Pomikwar (wp)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier

Redaktionsassistenz
Uschi Freckmann
Petra Laubenberger

Layout
Oliver Wunderlich
Werner Regnet

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Peter Braun
Reinhard Fischer

Comic
Oliver Wunderlich

Titelgestaltung
Oliver Wunderlich

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel. 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio
8000 München 82

Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A — 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel, Österreich, Schweiz, Italien und Niederlande

Erscheinungsweise
SONDERHEFTE des Joker Verlags erscheinen sporadisch etwa dreimal jährlich.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
Untere Parkstr. 67, D — 8013 Haar
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823
Telefax: (089) 4604977

LAURA BOW 2

Fortsetzung

Schlüsselworte [illegible] and womb (Leib). Diese Worte prägt sich Laura gut ein, während sie sich flüchtig auf Olympias Tisch umsieht. Die Flasche mit dem Schlangenöl scheint interessant zu sein — leider platzt in diesem Moment Olympia in die Szene und nimmt die Karaffe an sich. Schade, aber unabänderlich! Laura spaziert in die Museumshalle und widmet sich dort der Skulptur (der Denker) etwas intensiver (mit der Lupe). Ein Klick auf den Hals der Statue, und der Kopf schwingt nach oben. Im „Rundgang" (s.Karte) hat sich eine geheime Tür geöffnet, die in einen Gang mündet. Es herrscht absolute Dunkelheit, da wohl gerade die Glühbirne ihren Geist aufgegeben hat. Gut, daß Laura eine Ersatzlampe zur Hand hat... na bitte, es werde Licht! Bevor sie die steilen Treppen hinunter steigt, liest sie Yvettes Notiz, die sich auf dem Kohlepapier durchgedrückt hat. Unten im Werkraum öffnet sie die Kühlbox, holt das Stück Fleisch heraus und bringt die Ölflasche in ihren Besitz. Dann wieder nach oben in das Büro von Carrington. Laura steht verdutzt und angewidert — mal wieder — vor einem Leichnam. Auf dem Schreibtisch entdeckt sie eine Sprechanlage (ab und zu mal benutzen, um somit Gespräche aufzufangen: Mit der Hand auf den linken oberen Knopf drücken, dann alle unteren Tasten betätigen. Mindestens 2 Gespräche müssen im Laufe des Spiels abgehört werden.), ein Adreßbuch und einen Block, auf dem die Buchstaben C+P vermerkt sind. Das Adreßbuch bedarf einer eingehenderen Untersuchung (mit der Lupe/mit dem Auge). Unter den Adressen findet sich der Name „B.Sayff". Hinter dem Bild über dem Kamin verbirgt sich ein Tresor, der mit Hilfe der Zahlenkombination, die dem Namen B.Sayff folgt, entriegelt werden kann. Darin befindet sich ein Notizblock, auf den Laura ebenfalls ihr prüfendes Auge wirft (mit der Lupe) und somit weitere wichtige Informationen erhält. Als nächstes versteckt sich unsere Amateur-Kriminalistin im Raum mit den mittelalterlichen Kerkergen hinter dem Wachtepult (mit der Hand draufklicken) und wartet, bis die Countess erscheint. Sie schlüpft hinter dem Tagpult hervor und stellt das edle Frauchen zur Rede. In der Alten Meister Gallery entdeckt Laura in einem Bild einen echten Schlüssel (an Punkt leuchtet im Bild / mit der Lupe auf das Bild / mit dem Auge auf den Punkt). Um ihn herauszubekommen, wäre ein spitzer Gegenstand nicht schlecht, aber woher nehmen? Vielleicht findet sich im geheimen Gang etwas Geeignetes: In Heimlichs Kammer schützt eine Mausefalle vor lästigen Nagetieren. Laura entschärft die gespannte Falle mit dem Dino-Knochen (zuerst Falle mit dem Auge ansehen) und schnappt sich den Käse. Da sie nun schon einmal hier ist, schadet es sicher nicht, ein bißchen herumzuschnüffeln. Im Bücherregal sticht ihr ein weißes Buch mit violetter Umrandung ins Auge (Bücherregal ansehen / unter Kunstfälschung): ein Poesiealbum, welches eine durch einen Damenstrumpf gekennzeichnete Seite aufweist. Die Seite aufgeschlagen, erfährt Laura von einem Treffen zwischen Heimlich und Yvette um 3.00 Uhr. Dieser Hinweis sollte für's erste genügen. Auf ihrem Erkundungstrip landet Laura früher oder später auch im Aufbewahrungslabor für Alkohol. Sie klettert am Faß Nummer 13 (das 2. auf der linken Seite) hoch, und siehe da, in einem Netz hängt der Dolch des Amon Ra. Nach einem Gespräch zwischen Ernie und Yvette, das Laura freilich nur rein zufällig mithört, öffnet sie die Tür und wird postwendend wieder an die frische Luft geworfen. Bevor sie nun in die Galerie der Alten Meister geht, füllt unsere Lady noch etwas Öl in ihre Brillen, das sie in der Werkstatt gefunden hat (die kleine Flasche). Mit Hilfe des Dolches pfriemelt Laura schließlich den Schlüssel aus dem Bild (erst das Bild mit der Lupe ansehen / mit der Lupe auf den Punkt / den Dolch mit dem Schlüssel benutzen). Dieser Totenkopfkey öffnet die Kiste, die unter der Werkbank in der Werkstatt steht. Laura wirft nach dem Öffnen schnell das Fleisch in die Kiste, um sich das große Krabbeltier vom Leib zu halten. Die Kiste birgt ein Skelett, welches bei näherem Hinsehen (mit Lupe) eine Taschenuhr, quasi als Grabbeigabe, erkennen läßt. In der Uhr ist eine Inschrift eingraviert — sie gehört Archibald Carrington III. Es ist der echte Carrington. Laura steckt dieses wichtige Beweisstück ein und verläßt den Geheimgang. Sie konfrontiert die Countess mit dem eben gefundenen Taschenwecker (mit dem Fragezeichen auf sie, dann unter Dinge die Taschenuhr anklicken) und hört sich die „Beichte" der Dame von Rang und Namen an. Wieder mal in Richtung Ägyptischer Ausstellung unterwegs, bemerkt Laura in der Mastadon Ausstellung Ernie — mausetot! Bei einer Leibesvisitation stellt sich heraus, daß das Hemd des Toten nach Alkohol riecht und klebt. Einige Tierhaare, die ebenfalls beim Toten liegen, steckt Laura ein. Nun schnell in den Ausstellungsraum der Alten Meister und Heimlich und O'Riley informieren! Es beginnt der

4. Akt: Museum der Toten

Laura würde gerne mit Yvette ein paar Worte in ihrem Büro wechseln. Verständlicherweise ist Yvette nicht gerade in bester Verfassung und möchte lieber allein sein, also entspricht Laura ihrem Wunsch und verläßt das Büro. Vor der Türe wartet Steve, der nach kurzem Gespräch in Yvettes Büro verschwindet. Neugierig, wie Zeitungsfritzen nun mal sind, horcht Laura mit Hilfe des Glases an der Tür — aha, Yvette läßt sich also von Steve trösten.... Durch den Geheimgang die große Halle erreicht, erbeutet Laura in einer Nische eine Lampe (mit dem Knochen gegen das Glas schlagen). Im Alkohol – Aufbewahrungslabor sprüht sie die Flasche aus der Werkstatt leer, um sie mit neuem Öl zu füllen (mit der Flasche neben den Behälter auf dem Tisch klicken). Danach wirft Laura einen Blick in Ernies Büro. Im Werkzeugkasten findet sich eine Zange, am Fußboden neben dem Tisch ein Schlangenlasso. Auf dem Tisch liegt ein Block, der das Verzeichnis der Inhaltsstoffe der herumstehenden Behälter aufweist.... Ob sich Yvette durch die geschickten Hände von Steve bereits hat beruhigen lassen? Na mal sehen — Yvettes Arbeitszimmer ist menschenleer. Es scheint jedoch ein Kampf stattgefunden zu haben, wie die drei Gegenstände auf dem Schreibtisch belegen (den Schuh nehmen / die roten Haare anschauen / den Stoffetzen begutachten).

Laura Bow 2

Fortsetzung

Auf der Suche nach den Vermißten durchquert Laura die Gallery der Alten Meister. Zu den altehrwürdigen Statuen, die links und rechts die Gallery säumen, hat sich eine neue, irgendwie komische hinzugesellt. Mit dem Dinosaurierknochen klopft Laura diese Steingestalt ab. Der oberflächlich angebrachte Verputz bricht, und Yvettes lebloser Körper kommt zum Vorschein. Bei genauerer Betrachtung des falschen Denkmals entdeckt Laura rote Haare und die Brille der Countess. Es deutet also alles daraufhin, daß sich die Countess als Bildhauerin betätigt hat. Aber welcher Mörder würde schon so eindeutige Beweise zurücklassen? Die Antwort auf diese Frage kennt nur eine, die Countess. Also auf in die Halle mit den Rüstungen. Dort findet Laura anstatt der mutmaßlichen Killerin Steves Schuh, blutverschmiert! Laura hastet in die Museumshalle. Eine kleine Zwischensequenz, in der die verletzte Countess Olympia beschwört, O'Riley zu finden, wird eingeblendet. Olympia begegnet auf ihrer Suche Laura und erzählt ihr von der Verletzten in ihrem Büro. Für die Countess kommt leider jede Hilfe zu spät. Als Laura eintrifft, liegt sie tot auf Olympias Schreibtisch. Eine Schlange windet sich gefährlich am Boden und versperrt den Weg. Drei Sprühstöße aus dem mit Schlangenöl gefüllten Zerstäuber sind notwendig, um das Reptil gefahrlos mittels Schlangenlasso in den Käfig (links) zu befördern. Jetzt schnell zur Countess. Am linken Fuß weist die blaublütige Lady Bißmale der Schlange auf — Tod durch Schlangenbiß! Bei der inzwischen üblichen Durchsuchung der Leiche stößt Laura auf eine Schachtel Riechsalz. Neben der Toten findet sie ein wichtiges Beweisstück: grüne Weintrauben...

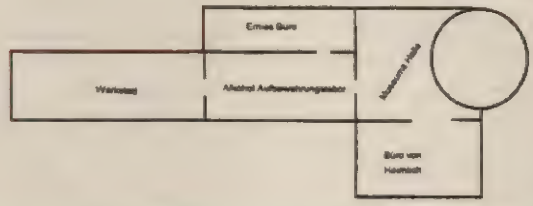
5. Akt: Rex beißt den Kriminellen in den Hintern

Der echte Mörder will Laura an den Kragen — er verfolgt sie! Laura eilt in panischer Angst in den Pterodactly Raum, schließt die Tür zum Mastodon Raum und sieht sich den Toten auf dem Fußboden etwas genauer an. Mit der Zange kappt sie die Drahtseile, die den Flugsaurier halten, und wickelt, um ihren Verfolger etwas länger aufzuhalten, die Drähte um die Türknöpfe der Eingangstüren. Anschließend flieht sie in den Raum mit den Rüstungen, verriegelt die Tür und hastet weiter nach oben. Hier blockiert Laura den Türgriff mit einem Stuhl und öffnet das Fenster (über der Tür). Sie stürmt eine Etage höher, sprintet zu den Särgen, öffnet den ganz linken und spielt Mumie. Die grauenhafte, dunkle Gestalt erscheint im Raum, kann Laura jedoch nicht ausmachen und verschwindet wieder. Das Geräusch einer berstenden Tür ist zu hören. Laura schleicht aus ihrem Versteck weiter in den Lagerraum für Kisten. Dort schiebt sie eine Kiste vor die Tür (mit der Hand die Kiste berühren) und schneidet mit dem Dolch oder der Zange das Seil durch. Um den Fahrstuhl zu erreichen, schiebt sie die Kiste (rechts oben) zur Seite und öffnet die Tür. Jetzt schnell noch am Hebelchen gezogen, und es geht abwärts... Umgeben von Sarkophagen schließt Laura hinter sich die Tür und versperrt sie mit der Mumie aus dem mittleren Sarg. Mit Hilfe des Schlangenlassos bewegt sie den Echsenkopf der Statue — es klickt, als ob ein Schloß aufgesprungen wäre! Tatsächlich, die Tür des linken Sarkophags läßt sich öffnen. Zu Lauras Erstaunen enthält er keine Mumie, sondern dient als Durchgang in eine ägyptische Kultstätte. Die Priester des Gottes Amon Ra fühlen sich durch die Anwesenheit der Presse in ihren geheimen Feierlichkeiten empfindlichst gestört und wollen diesen Frevel durch Opferung des Störenfrieds sühnen — außer der Eindringling kann zwei Fragen richtig beantworten:

1. Welchen Raum verläßt man, ohne daß man ihn betreten hat?
2. Welchen Raum betritt man, ohne daß man ihn verläßt?

Da Laura die Hieroglyphen in Olympias Büro entziffert hat, sind die Antworten nicht schwer: 1. LEIB; 2. GRAB (die Antworten müssen in Hieroglyphenschrift gegeben werden). Befriedigt durch die korrekte Beantwortung ihrer Fragen lassen die Gottesdiener Laura frei. Zwischen den Kohlen im Kohlenkeller liegt der ohnmächtige Steve (mit der Hand auf das Gesicht unter den Kohlen klicken). Etwas Riechsalz weckt seine Lebensgeister wieder, und nachdem er von Laura auch noch seinen Schuh zurückbekommen hat, ist er wieder ganz der alte. Mit vereinten Kräften drücken sie die große Steinplatte an der Wand zur Seite und klettern in den Tunnel. Recht dunkel, so'n Tunnel! Für Licht sorgt die Lampe (aus der Nische der Halle), die Laura sofort einschaltet (im Inventar mit der Hand auf die Lampe). Im Lichtkegel der Lampe tummeln

Geheimgang



sich haufenweise Schlangen, die allerdings leicht durch einige Sprühangriffe mit der altbewährten Ölflasche vertrieben werden können. Auf ihrem Weg nach oben stoßen Steve und Laura auf ein weiteres Hindernis — Ratten! Der Heißhunger der Biester läßt sich mit dem Käse aus Heimlichs Büro stillen (neben die rechte Tür werfen). Über die rechte Tür erreichen die beiden schließlich den Ausstellungsraum des sprechenden Dinosauriers. Doch was ist das — in der Ferne kündigt sich schon wieder der geheimnisvolle Killer an! Laura drückt nun aus purer Verzweiflung den Knopf, um den Dinosaurier zum Sprechen zu bringen — der Mörder ist gefaßt!

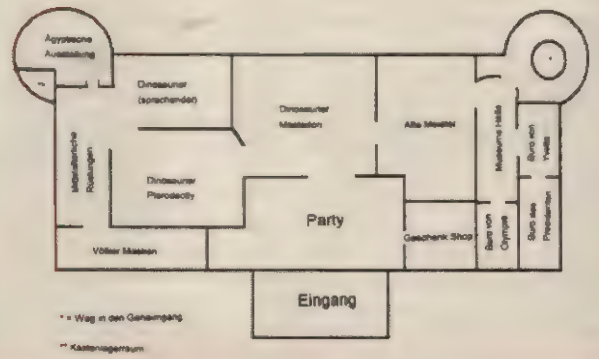
6. Akt: Die Leichenbeschau

Bei der folgenden Untersuchung klärt Laura anhand der ihr gestellten Fragen das Verschwinden des Dolches und die Mordserie auf. Die korrekten Antworten findet Ihr jeweils hinter den Fragen:

-Wer ermordete Dr.Pippin Carter? O'Riley
-Motiv? Finanzielle Überlegungen
-Wer ermordete Lawrence „Ziggy" Ziegfeld? O'Riley
-Motiv? Finanzielle Überlegungen
-Wer ermordete Ernie Leach? O'Riley
-Motiv? Finanzielle Überlegungen
-Wer ermordete Yvette Delacroix? O'Riley
-Motiv? Eifersucht
-Wer ermordete Gräfin Lavinia Waldorf-Calton? O'Riley
-Motiv? Finanzielle Überlegungen
-Wer war das Skelett, das im Überseekoffer gefunden wurde? Archibald Carrington III
-Wer ermordete Dr.Archibald Carrington? Watney Little
-Wer verkörperte Dr.Archibald Carrington? Watney Little
-Wer ermordete Watney Little? O'Riley
-Motiv? Finanzielle Überlegungen
-Wer stahl den Dolch des Amon Ra aus der Ausstellung über das alte Ägypten? Watney Little
-Wer manipulierte Watney Little so weit, daß er den Dolch des Amon Ra stahl? O'Riley
-Wer war die Frau, die in den Diebstahl der Bilder aus der Gallery der Alten Meister verwickelt war? Waldorf-Calton
-Wer war der Mann, der in den Diebstahl der Bilder aus der Gallery der Alten Meister verwickelt war ? Watney Little
-Wer war der Mittelsmann, der gefälschte Gemälde für die Gräfin malte und ihr die echten verkaufte? Ziggy
-Wer ist der hohe Priester der Amon Ra Sonnenanbeter? Rameces Najeer
-Welcher Museumsangestellte betrieb nebenbei noch ein Zaungeschäft? Ernie Leach

Dem Geheimnis um den Dolch des Amon Ra wäre somit das Rückgrat gebrochen, und es herrscht wieder Friede, Freude, Eierkuchen — bis zum nächsten Abenteuer der schlauen Laura Bow!

Leyendecker Museum



TIPS

B.A.T.:

Es gibt hier einige Grundverhaltensweisen, die bei Nichtbeachtung leicht zum Verhängnis werden können: Folgt auf keinen Fall dem Mann, der Euch ein Meeting im Museum vorgeschlagen hat. Wer die mühselige Route durch die Unterwelt vermeiden möchte, sollte dem ersten Raumschiff in der Stadt folgen — man begegnet zwangsläufig Vrangor. Der Mann, der Merigo gesehen hat, ist nicht immer gleichzeitig auch Besitzer der XIFO-Karte. Sie kann entweder am Boden oder eben bei jemand anderem gefunden werden. In der Astroport-Bar befindet sich ein Kraftfeld, welches Ihr schnellstmöglich in Euren Besitz bringen solltet (gleich zu Beginn des Spiels! Sogenannte Killerroboter sind darauf programmiert, Euch zu folgen, zu analysieren und, falls Ihr irgendwelche Anzeichen von Schwäche zeigt, zu terminieren. Also ernährt Euch gesund und in Maßen, denn schon die kleinste Magenverstimmung kann tödlich enden. Und werdet bloß nicht zum Polizisten-Mörder. Cops haben nämlich immer Freunde und Kollegen, die den Tod ihres Kumpanen gnadenlos rächen.

DARK SEED:

Jeder Bergführer könnte es Euch bestätigen: Seile eignen sich nicht nur prima zum Abseilen, sondern auch hervorragend, um in höhergelegene Regionen zu klettern. An Balkonfiguren befestigt, öffnen sie sogar Türen in dunkle Parallelwelten....

Werdet Ihr dummerweise eingesperrt (kommt in den besten Familien vor!), deponiert eine Haarnadel, Handschuhe und Geld unter dem Kopfkissen — nicht überall auf dieser (oder einer anderen) Welt kann man einfach mit der Visitenkarte des Rechtsanwalts wedeln, um wieder auf freien Fuß gesetzt zu werden.

Der Wauzi in der Alienwelt hat die gleichen Vorlieben wie seine Genossen in der Realwelt: Egal, wo so ein Stöckchen auch landen mag — apportieren ist des Vierbeiners erste Pflicht!

Ein Hammer ist die ultimative „Spiegelpflege". Doch handelt es sich hierbei nicht um einen normalen Nagelklopfer — der Hammerkopf wollte im Power-Raum der Alien mittels Energien ein wenig aufgepeppt werden!

Kleiner Tip vom Chemiker: Scotch wird dank seiner hohen Oktanzahl auch von Autos gut vertragen...

DIE KATHEDRALE:

Da die Lösung des 12.Rätsels (der Brunnen) im Amiga Joker 3/92 auf unerklärliche Weise in den unergründlichen Tiefen des Lösungsnirvanas verschollen ist, werden wir dieses Lösungsloch hier ausfüllen:

In den Brunnenkeller schleppt man die Petroleumfunzel und die angezündete Kerze mit. Einem kurzen „Tiefen-Check" mittels Steinchen folgt die Vorbereitung unserer Abseilaktion: Seil an Gestell befestigen, Funzel an Kerze entzünden, dann abwärts. Bei genauerer Betrachtung der Mauer zeigt sich ein Spalt, der etwas vergrößert den Durchgang Richtung Süden freigibt. An einer Abzweigung fließt ein Rinnsal nach Osten. Ihm folgen wir bis zu einer Gabelung. Hier weiter nach Osten. An der nächsten Gangabzweigung geht's zunächst nach unten zum steinernen Tor. Zweimal nach oben gestiegen, untersucht man einen Schacht, entzündet die Kerze an der Funzel, läßt die Funzel im Schacht zurück und begibt sich wieder zum Steintor. Dort im Maul des Steinungetüms gekletert und den Kopf gestreckt. In der Felsenhöhle untersucht man die Steinplatten, den Wasserspeier, die Schale und den dunklen Fleck am Boden des Grabens. Im Wasser tummelt sich ein sonderbares Wesen. Wir warten, bis sich das Tier von unserem Standpunkt aus entfernt hat, tauchen in das kühle Naß und verschieben die Metallplatte. Durch den Sog des Wassers in einen Tunnel geschleudert, stellen wir fest, daß es sich um den Schacht mit unserer Funzel handelt. Fein! Also von der Tunnelverzweigung zurück zum Grund des Brunnens und das Seil gegriffen... Nanu — das Seil wandert, gehalten von unheimlichen Kräften, nach oben, außerhalb unserer Reichweite. Na gut, betätigen wir uns eben erst als Maurer, pflastern den Spalt mit Steinen zu und verkleben die Ritzen mit Lehm. Dann hilft nur warten, bis das Wasser so hoch gestiegen ist, daß wir an das Ende des Seils heranreichen.

ETERNAM:

Den wilden Straßenschlachten, die Don nicht nur das Leben erschweren, sondern ihn auch um selbiges bringen können, sollte man besser aus dem Weg gehen. Doch seid beruhigt: Selbst wer hier und da mal einige Lebenspunkte einbüßen muß, steht noch lange nicht mit einem Fuß im Sarg — die Lebensenergie regeneriert sich mit der Zeit von alleine. Auf all den verschlungenen Pfaden, die unser Held im Verlauf seines Abenteuers beschreitet, begegnen ihm Personen, die er grundsätzlich — man ist ja neugierig — in ein Gespräch verwickelt. Zum einen ergattert Ihr dadurch ein paar Pünktlein, und zum anderen geben Euch die Leute wichtige Informationen, ohne die es unmöglich ist, das Spiel zu lösen. Bestimmte Aktionen sind nämlich erst dann möglich, wenn diverse Informanten Euch mit dem entsprechenden Tip versorgt haben! Und keine Bange, wenn es sich bei den meisten Gesprächspartnern um recht unehrliches Gesockse handelt, Geld ist

TIPS
Fortsetzung

bei weitem das geringste Problem des Spiels. Gegen Prüfungsangst helfen folgende Tips: Zwiebelschalen treiben auch Laser-Äuglein das Wasser in die selben. Ein Tränenbad schützt vor hitzigen Ereignissen. Don's gewaltiges Stimmvolumen bringt die stabilsten Wände zum Wackeln. Die richtungsweisenden Pfeile sind keine Falle. Mit Infrarotbrille auf der Nase folgt der gewitzte Pfadfinder peinlichst genau den Spuren. Der linke Hebel steht zum Schluß nicht mehr in Ausgangsposition! Müll wird im allgemeinen in Verbrennungsanlagen entsorgt. Die Plattform in der Mitte des Raums sorgt für erhebende Gefühle. Die Eintrittskarte zur Future-World löst Ihr Euch durch Bestehen eines Eignungstests. Hier die korrekten Antworten:

1. Cauda
2. Fronarbeit
3. Rex
4. Kybernetik
5. Vincenzo
6. Eddington
7. Tochter der Tempelfrau
8. Triton
9. Bärenjäger
10. Schiff an der Pumpstation
11. Fernbedienung
12. Nobel
13. 5
14. Merkur
15. Tepes
16. 1682
17. zwei zeitgleiche Ereignisse
18. rechts Vorfahrt
19. erste Mondlandung
20. 14-20

Ich muß leider draußen bleiben… Dieser Spruch könnte nicht nur an Supermarkteingängen, sondern auch an ägyptischen Pyramiden prangen, denn Analphabeten haben in der altehrwürdigen Pharaograbstätte keine Chance — die Buchstabenabfolge im Alphabet sollte man schon im Kopf haben (zur Not im Lesebuch der lieben, kleinen ABC-Schützen nachgucken).Nachdem Don mit seinen „Schneeschuhen" durch den Sand gestapft ist, quält ihn eine Sphinx mit drei lästigen Fragen — hier die Antworten:

1. Cheops
2. 18
3. 134

GATEWAY:

Die Antworten auf die zehn Fragen je Wissensbereich zum „Old Earth Trivia Game" lauten wie folgt:
Geschichte & Geologie: 3, 2, 4, 2, 3, 1, 2, 4, 1, 4
Kunst & Unterhaltung : 4, 2, 4, 1, 4, 2, 3, 4, 1, 3
Wissenschaft & Natur : 3, 2, 4, 1, 1, 3, 2, 4, 3, 4
Alle: 1, 2, 4, 4, 1, 4, 2, 3, 2, 4
Der Zylinder vom See aktiviert, nachdem er am Eingang zum Dom in die Öffnung geschoben wurde, eine Codeabfrage. Gebt hier als erstes die Antwort 4, da der Kreis der einzige Kreis ist. Bei der zweiten Frage ist ebenfalls Antwort 4 richtig, da der Kreis kein Viereck ist. Mit Antwort 3 begegnet man der nächsten Frage, denn die Linien sind parallel. Der Schatten ist verdreht, also ist anschließend Antwort 2 korrekt. Als letztes geht Antwort 5, denn der kleine Kreis ist nicht im Zentrum des großen Kreises.

HEART OF CHINA:

Zerbrecht Euch nicht den Kopf über den schnöden Mammon; gegen Ende des Abenteuers spielt Geld keine Rollex mehr. Und schließlich ist es ja auch vollkommen schnurz, ob man ein oder zwei Tage früher oder später ans Ziel kommt….
Der Ninja Chi ist nicht so ohne weiteres davon zu überzeugen, daß seine Hilfe bei der Errettung der schönen Kate aus den Klauen ihrer Entführer unbedingt vonnöten ist. Beweist ihm, daß außer den lieben, kleinen Vögelein auch von Menschenhand erschaffene Objekte fliegen können.
Der falsche Paß ist so nützlich wie das Doppelbett des Papstes.
Um ins Schloß einzubrechen, gibt es zwei Möglichkeiten. Die einfachere bedient sich des Geheimeingangs von der Karte. Freilich ist der geheime Eingang gut verschlossen — die Brechstange aus dem Flugzeug ersetzt jedoch jeden Schlüssel.
In der Küche existiert ganz rechts am Bildrand ein zweiter Ausgang; und keine Angst vor dem zähnefletschenden Köter.

INDIANA JONES:

Indy 3: Wer seinen gestreßten Pfadfinder nicht gerade zum Boxweltmeister ausbilden will, kann auch, bewaffnet mit den richtigen Sprüchen und einigen Utensilien, ganz ohne Keilerei an den Wachen im Schloß Brunwald vorbeikommen:
Dem Schloßhausel, der die Tür öffnet, begegnet man mit den Antworten (2/1/2). Die Patrouille im Erdgeschoß überredet man mit (3/2/1), die im ersten Stock mit (1/2/2). Als Diener verkleidet, händigt man der Wache im südlichen Gang ein hübsches Bildchen aus. Der Soldat im Raum neben dem 50 Dollar-Fund ist durch eine Nazi-Uniform und Antwort 3 zu überzeugen. Dem Wachsoldat vor der Treppe antwortet man mit (2/1/2/1). In der Alarmzentrale lungert ein Bursche herum, der sich über die Lektüre „Mein Kampf" besonders freut. Den Knaben zwei Türen weiter rechts belabert man mit (3/2/3). Im Büro der zweiten Etage läßt sich ein Soldat durch Uniform und Antwortenkombination (1/2/1) täuschen. Der Rambo-Verschnitt im Westtrakt derselben Etage ist nur mit viel Alkohol aus einem großen Pokal und etwas handgreiflicher Unterstützung ins Land der Träume zu befördern. Dem Offizier redet man mit (3/2/3) einen Knopf an die Backe. Last but not least: auch der Wachhabende am Schlagbaum ist ohne Gewalt, mit Kombination (3/3/1/1), zu überwinden.

Indy 4: Mit etwas chemischer Unterstützung aus der Öllampe ist die mittlere Spirale in der Grabkammer freizulegen. Allerdings sollte Sophia den guten Opi Sternhart zwecks Ablenkung einstweilen in ein Gespräch verwickeln…. Der Messerwerfer in Algerien würde Sophia nur zu gerne als Zielscheibe für sein tägliches Wurftraining einstellen. Leider läßt sich Hasenfuß Sophia nicht dazu überreden — aber Taten sagen ja bekanntlich mehr als tausend Worte! Den Ausweg aus dem Labyrinth von Knossos spürt unser Mann mit dem Hut mittels Orichalcum-Detektor auf. Vorher muß jedoch die Umgebung von störenden Einflüssen wie Perlen und Ketten befreit werden. Auf Atlantis findet man zwei äußerst wichtige Gegenstände: die Leiter und einen Eisenstab. Das Wasserrier im Kanal auf dem Weg zum mittleren Kreis steht auf Krabben- oder Indrifleisch — die Wahl fällt da nicht gerade schwer. Diese gepanzerten Scherentiere lockt man übrigens mit Bratwurst, Kaugummi und Sandwich in einen knöchernen Käfig.

KING'S QUEST:

King's Quest IV: Haltet Euch fern von Ogres, Trollen, Haien, Zombies, Mumien, Schlangen und vorerst auch von Bäumen. Wenn bestimmte Aktionen nicht gleich beim ersten Mal klappen — nicht verzagen, meistens steht man nur falsch zum angegebenen Objekt.
Die magische Frucht heilt am Ende des Abenteuers den König von seiner schweren Krankheit. Mit dem Brett lassen sich die tiefsten Fallgruben überwinden. Schlangenbeschwörung ist nur mit der Pan-Flöte möglich. Geschichten wie „Froschkönig" oder „Jonas und der Wal" sind nicht nur für kleine Kinder interessant — auch KQ 4-Zocker sollten die Stories im Kopf haben. Mit Amors Pfeilen „erschießt" man sich die Sympathie des Einhorns. Lebende Bäume haben große Angst vor schwingenden Äxten. Die Hexenjagd endet für die alte Fettel hinter dem Kessel, für uns davor. Das Glasauge der anderen beiden Hexen verschafft uns einen Scarabäus. Grabräuberei hat sich als lohnende Freizeitbeschäftigung herausgestellt. Quälgeister besänftigt man mit Silberrasseln, Goldbeutel, Anhänger, Medaillen und Spielzeug-Pferden. Pandoras Büchse ist nix für Neugierige! Macht um die Leibwächter von Lolotte einen möglichst großen Bogen. Wenn sie erwachen, ist das die Endstation des Ausbruchversuchs gewesen. Speichert in dieser Szene regelmäßig ab, denn einige Wächter wachen unfairerweise ganz von alleine auf. Tja, und im Gegensatz zu unserem Einhorn ist Lolotte von Amors Pfeilen gar nicht angetan…

King's Quest V: Die am häufigsten gebrauchte Option des Spiels ist die Save-Funktion. In vier Situationen der ersten Spielhälfte heißt es schnell handeln: Sobald man den Fisch bei sich hat, wartet am Baum mit den Bienen ein großer brummiger Bär, dem man sofort das Schuppentier zuwerfen sollte. Ähnlich hohes Reaktionsvermögen erfordert es, den Hund mit dem Stock vom Ameisenhügel zu verjagen. Am fiesesten ist die Stelle vor der Bäckerei: Hier gilt es, in Sekundenbruchteilen eine Katze mit dem Schuh aus der Wüste zu vertreiben. Ohne vorher die Animationsgeschwindigkeit auf ein Minimum gestellt und ggf. den Computer-Turbo ausgeschaltet zu haben, ist dies ein fast unmöglich zu meisterndes Unterfangen. Die Tür in der Schatzhöhle bleibt nicht allzulange offen — kümmert Euch also nicht um die Schätze, sondern schnappt Euch schnell die beiden Gegenstände, die nahe am Eingang herumliegen.
In der Wüste ohne Wasser — das kann nicht lange gutgehen; genauer gesagt schafft unser Held lediglich acht ganze Raumwechsel, bevor ihn seine trockene Kehle um den Verstand bringt. Hangelt Euch also immer, unter Zuhilfenahme der Karte, von Oase zu Oase.
Wer den Hexenwald jemals wieder verlassen will, muß wissen, daß Elfen ganz verrückt nach glitzernden Edelsteinen sind. Leider sind die Langohren ziemlich flink und mit bloßen Händen kaum zu fangen. Irgendwie festhalten oder vielleicht festkleben müßte man sie können…

TIPS
Fortsetzung

LEISURE SUIT LARRY:

Larry 1: Die Tastenkombination CTRL und X schummelt Euch an der lästigen Altersabfrage vorbei (VGA-Version: STRG + ALT + X). Ein Druck auf die Tasten ALT und D aktiviert ein Cheat-Menü, in welchem nach Eingabe von „take all" Nummern von 1-20 folgende Gegenstände herbeizaubern:

1: Wallet
2: Breath Spray
3: Pocket Lint
4: Wrist Watch
5: Apple
6: Diamond Ring
7: Glass of Whisky
8: Remote Control
9: Rose
10: Prophylactic
11: Used Prophylactic
12: Candy Box
13: Inflatable Doll
14: Disco Pass
15: Pocket Knife
16: Bottle of Wine
17: Jugs-Magazine
18: Hammer
19: Bottle of Pills
20: Rope

Leider funktioniert dieser Trick in der neueren VGA-Version nicht mehr! So, nun einige Tips, die unserem Schwerenöter das Liebesleben etwas leichter gestalten — selbstverfreilich gültig für alle Larry 1-Versionen:

Kondome schützen — und sind, ganz nebenbei bemerkt, im „Convenience Store" zu haben. Den hirnlosen Fleischklops, der den Aufgang zu Larrys erstem amourösen Abenteuer versperrt, fesselt man mit dem richtigen Fernsehprogramm. Die Fernsteuerung für die Flimmerkiste schenkt uns ein sturzbesoffener Ethanolika-Liebhaber, nachdem wir ihm ein Gläschen Whisky kredenzt haben. Der Türsteher der Disco zeigt sich von seiner gutmütigen Seite, wenn Ihr ihm einen Mitgliedsausweis zeigt. Dieser findet sich im Standaschenbecher, der wiederum in der Liftzone des Spielcasinos steht. Discomiezen lassen sich mit Zuckerwaren, Rosen und Diamantschmuck zu einem kleinen Tänzchen überreden. Faith (im achten Stock des Hotels) benötigt etwas chemische Stimulanz, die Ihr bei „Lefty's" durch einen Einbruch mit dem Hammer ergattern könnt. Hebt den Apfel, den Euch der holzbekleidete Typ vor dem Spielcasino andrehen will, bis zum Schluß auf — sonst wird nix aus der Poolparty mit Eve!

Larry 2: Mit einem Dollar aus Eve's Garage fängt alles an.... Ein Lotterielos aus dem Quikie Markt verschafft unserem Liebeshelden ungeahnten Reichtum. Mit Badehose, neuer Frisur, Sonnencreme und einem seltsamen Instrument kann der Traumurlaub beginnen. Wer im Pool des Karibikkreuzers nicht absaufen will, sollte schwimmen und tauchen nicht vergessen. Bevor Larry seinen Schiffsaufenthalt beendet, wandern eine Perücke und ein „Spinach Dip" in seine Taschen. Geld erspart operative Maßnahmen zur Vergrößerung der Brust. Die Agenten am Strand suchen nach einem männlichen Wesen.... Gegen Flugangst hat sich Ablenkung in Form von Leselektüre und Sicherheit durch Fallschirm bewährt. Nur wer reaktionsschnell und geschickt ist, meistert die Hüpf-Passage: Im Phraser „Jump" eingeben, RETURN drücken, sofort wieder F3 oder Space betätigen und abermals RETURN drücken — bis Larry schließlich wieder festen Boden unter den Füßen spürt. Asche und ein Brandsatz à la Molotov führen dann endlich zum Ziel.

Larry 3: Larry: Selbst das stumpfeste Messer wetzt der Profi an Treppenstufen wieder scharf! Bei einem Bumbuschen aus Gras und einem selbergeschnitzten Figürchen werden Insulanerinnen schnell schwach. Mit Pall und Bestechung gibt's was zu sehen. Transvestiten tanzen toll — also Larry, schwing die Hufe! Die sportliche Aerobic-Tante steht auf stahlharte, frisch geduschte, wohlriechende Männer.... Patty hingegen ist mit braungebrannten Larrys, die mit Orchideen-Kränzen und Weinflaschen zu betören wissen, zufrieden.

Patty: Der Bambuswald ist kein Kindergeburtstag — mit einem wegweisenden Liedchen auf den Lippen und einer Pulle Wasser in der Tasche ist jedoch auch dieser grünen Hölle der Schrecken genommen. Die beiden Kokosnüsse von der Palme werden durch den BH zu prima Wurfgeschossen umfunktioniert. Ein magischer Schreiberling öffnet ein Tor einer anderen Welt.

Larry 5: Der perfekte Hobbyfilmer sollte auf seinen Reisen ständig eine Videokamera, drei gelöschte Tapes und einen geladenen Akku mit sich führen. Die professionelle Geheimagentin bevorzugt hingegen heiße Unterwäsche, einen DataMan und zwei DataPacks. Im New Yorker Hard Disc Cafe läßt sich die Zugangsberechtigung durch leichte Bearbeitung mit einer alten Musicbox auf ein zufriedenstellendes Maß erweitern. Ein Gläschen Champagner in Ehren, und Rever in Baltimore kann sich nicht mehr wehren.... Atlantic City ist eine äußerst teure Stadt — mit etwa 700 bis 800 Dollar Aufenthaltskosten hat der Besucher durchaus zu rechnen! Dafür erwartet den staunenden Touristen dort ein reichhaltiges Angebot, das von Schlammcatchen bis Rollschuhlaufen reicht. Der Zugangscode für Studio B der K-Rap Agentur findet sich auf einem Zettel in einer Schreibtischschublade. Übrigens: Bestimmte Frequenzen der menschlichen Stimme bringen sogar Glasscheiben zum Bersten! Am Airport von Miami werben sogar gleich zwei Unternehmen für ihren Limousinenservice. Die Zahnärzte dieser Stadt sind angehalten, Notfälle bevorzugt zu behandeln....

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2:

Zekes und Lydias Aufgabe: Gummischlauch und Transmitter finden sich an der Tankstelle. Im Haus des Doktors findet Ihr Salz-Sulfat und eine Pulle Bourbon (in der Bar). Als Mixer hat sich ein herumliegender Schlüssel bewährt. Ein kleiner Wutausbruch wie dem ungeduldigen Flubber sicher ganz gut — der Fluß ist nämlich die Eingangskarte zur Kaserne. Der Kleine radioaktive Stuck für Barth steckt in einem Save im Labor.

Barths Ersatzteile: Das Straßenhütchen und die Trauben sind schnell besorgt. Im Fall von Verkehrsschild und Seife hilft rohe Gewalt. Der Tausch Bügeleisen gegen leergeschossenen Blaster ist besser, als er scheint. Auch Außerirdische können Regen machen. Indianer trinken gerne Feuerwasser und werfen ihr „Leergut" umweltbewußt in die Mülltonne. Billardspielen beschert Euch eine schwarze 8er-Kugel. Das letzte Ersatzteil, den Kürbis, müßt Ihr schon käuflich erwerben.

Sollte Euch irgendwo eine rasende Menge begegnen, keine Panik — der Haufen Wildgewordener verzieht sich ganz von alleine. Die Invasionspläne der Leder-Ladys müssen unbedingt an die Öffentlichkeit — die Radiostation KACR hat schöne, große Plattenspieler...

LURE OF THE TEMPTRESS:

Taidghs Haus wird von Skorl-Patrouillen rund um die Uhr bewacht. Betretet also sein Domizil erst, kurz nachdem ein paar Wächter vorbeimarschiert sind. Um kein Aufsehen zu erregen, schließt die Tür hinter Euch! Bevor Ihr die Destillationsmaschine in Betrieb nehmt, solltet Ihr Euch eine leere Flasche, ein kleines Pulverfaß und das Tagebuch organisieren. Kleiner Tip zum Thema Flasche: Luthern, der Schmied, ist nicht nur Mitglied der „schwarzen Ziege", sondern auch Vorsitzender des Trinkerclubs „Schluckspecht" ... Anhand des Tagebuchs lassen sich die teilweise winzig kleinen Einzelteile des Destillators identifizieren; das Pulverfaß bringt die Suppe dann zum Brodeln.

Wenn es um gestohlene Bücher geht, ist Ungehorsam angesagt. Nach dem Höhlen-Trip verschwindet eine sehr auffällige Skorl-Patrouille im Krämerladen. Hinterherlaufen wäre ein fataler Fehler — „fensterln" ist allerdings nicht nur in Bayern erlaubt. Die Skorls in der Burg sind übrigens ausgesprochene Weinliebhaber. Der verrostete Hebel wird durch etwas Kadaver-Fett wieder beweglich.

MAUPITI ISLANDS:

In Maries Zimmer sollte man neben einem Blick in das Aquarium auch einen Blick dahinter wagen. Auch Maguys Privatgemächer haben ihre Geheimnisse: ein Schließfach hinter einem Bild sowie eine ominöse Faltur unter dem Läufer vor dem Bett. Hat man bei der Nachttischlampe den „Dreh" raus, findet sich ein kleiner Schlüssel. Den Text auf der Tafel unter der Piraten-Statue solltet Ihr Euch gut einprägen. Selbst die Zeichen an der Wand dahinter haben große Bedeutung. Nimmt man die rechte Hälfte jedes Zeichens, ergibt sich eine Zahl.... Die Tafel unter dem Steinaffen im Teich ist nicht zu Fuß erreichbar! Aber dank moderner Technik ist es ja kein Problem, selbst winzigste Buchstaben auf große Distanz zu entziffern.... Es genügt übrigens nicht, alle Kabinen und Gemächer ein einziges Mal zu untersuchen — geht ruhig öfters auf Indiziensuche. Auf gleicher Höhe wie der Münzeinwurf des Klaviers befindet sich ein Schlitz. Ein Aschenbecher paßt komischerweise genau in die Öffnung.

MONKEY ISLAND:

Monkey Island 1: Im Programm wurde eine „Recorder"-Funktion versteckt, mit deren Hilfe man alle ausgeführten Aktionen und Bewegungen aufnehmen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder, quasi trickfilmähnlich, ablaufen lassen kann: Nach Aktivierung des Recorders mit SHIFT und F9 fordert das Programm eine Bezeichnung für das Aufnahmefile. Ab diesem Zeitpunkt werden alle Maus- und

TIPS
Fortsetzung

Joystickbewegungen, sowie Tastaturanschläge aufgezeichnet und im Recording-File abgespeichert. Durch erneute Betätigung von SHIFT + F9 wird die Aufnahme gestoppt. Mit Hilfe von SHIFT + F10 und anschließender Eingabe des Filenamens kann nun die Wiederholung zu jedem Zeitpunkt gestartet werden. Und der Clou der Geschichte: An jeder beliebigen Stelle kann das Replay durch SHIFT + F10 unterbrochen werden, und man kann selbst wieder ins Spiel einsteigen.

Wer behauptet, Guybrush sei unsterblich, soll hier und an dieser Stelle eines besseren belehrt werden: Laßt den verhinderten „Supermann" doch einfach mal längere Zeit in den kühlen Fluten des Meeres stehen — und werdet Zeuge des Unvorstellbaren…

Monkey Island 2: Das Kleidungsstück, Zutat für die Voodoo-Puppe, trägt Largo noch am Körper. Ein Eimer Sumpfwasser auf der Tür zu Largos Zimmer plaziert, löst das Problem. Das erste Kartenteil erhaltet Ihr beim Verkäufer gegen einen Affenkopf. Dieser Kopf liegt verborgen in der vor Jahren gesunkenen „Mad Monkey". Die Koordinaten des Wracks findet man im Buch über Schiffsunglücke.

Das zweite Teil findet sich nach einigen Fehlversuchen im Nest der diebischen Elster wieder. Mit dem vom Schreiner reparierten Paddel und der Planke erklimmt man den Baum und verjagt das Federvieh mit Hilfe des Hundes der Gouverneurin.

Der pianospielende Affe gerät völlig aus dem Takt, wenn Ihr sein Metronom mit einer Banane verschönert. Wird das Wanted Poster mit Kapitän Kates Werbeplakat überklebt, so wandert Kate unschuldig ins Kittchen. Die Befreiung bringt Euch eine Flasche Grog ohne Alkohol ein. Das Wetttrinken kann beginnen…

Ein Pirat mit abgesägtem Holzbein — das lockt den faulsten Schreiner aus der Werkstatt. Zwei Bücher, eines davon über Rezepte, erwecken sogar Tote zum Leben.

Der Aufzug, durch einen schweren Schrank hoffnungslos überlastet, verweigert seine Dienste. Ein Ballon und Gummihandschuhe sorgen für den nötigen „Auftrieb".

Man nehme: Ein benutztes Taschentuch, ein paar Barthaare, eine Unterhose, den Schädel eines toten Verwandten und eine Puppe. Diese Zutaten stopfe man fein säuberlich in eine Mojo-Tüte und schüttle kräftig — fertig ist der Voodoo-Cocktail…

PLAN 9 FROM OUTER SPACE:

Der kubanische Söldner ist unserer Sprache nicht mächtig. Abhilfe schafft das Wörterbuch aus dem Lagerraum des Studios. Leider wird jeder, der das schlaue Büchlein einfach nur „benutzen" will, weiterhin große Verständigungsprobleme haben, denn die Programmierer scheinen mit Lexika anders umzugehen als Otto-Normal-Tourist: Aha, „untersuchen" muß man die Dinger also, damit sich Sprachprobleme in Luft auflösen…

POLICE QUEST:

Police Quest 1: Der allmorgendliche Routinedienst beginnt mit Zeitungslesen und einem Briefing. Außer Autoschlüssel und Funkgerät findet sich alles, was ein guter Streifenpolizist so braucht, in seinem persönlichen Spind. Die täglichen Dienstmitteilungen liegen in den Ablagefächern bereit; der gute alte Schlagstock steckt im Türfach des Streifenwagens. Vor der Abfahrt checkt der pflichtbewußte Staatsdiener durch einen Rundgang den Zustand seines Fahrzeugs, steigt dann ein und startet den Boliden.

Motorradfreaks, die pampig werden wollen, kriegen was auf die Nüsse — und zwar mit der Eisenwurz (use nightstick). Von besoffenen Programmierern läßt man sich den Führerschein zeigen (take license), befiehlt ihnen auszusteigen und bittet sie um einen Alk-Test (offer test). Handschellen werden gefälligst am Rücken angelegt, die Rechte werden verkündet, und ab in den Knast. Die Kanone wird vor Betreten des Gefängnisses im Schließfach deponiert.

Autodiebe werden im Anschlag mit durchgeladener Waffe zum Aussteigen überredet. Mit den Befehlen „Stop, hands up" und „lie down" wird der Bursche anschließend in pflegeleichte Position gebracht.

Police Quest 2: Die Schießleistungen unseres Superbullen scheinen in letzter Zeit stark nachgelassen zu haben. Also auf zum Schießstand, Ohrenschützer auf die Lauscher (take ear protectors, put on ear protectors) und los geht's. Nach einem ersten Probeschuß wird die Scheibe herangeholt und die Waffe neu justiert (adjust gun). Weitere Schießübungen folgen, bis die Einschläge der Kugeln wieder dort sitzen, wo sie auch hingehören. Zur Jagd auf Bains benötigt unser frisch ernannter Detective das Equipment aus dem Schrank am Eingang. Am Cotton Cove zieht Bonds seine Kanone (F8) und nähert sich vorsichtig dem Gewässer. Nur mit einer richtig justierten Waffe trifft er im folgenden Schußwechsel Bains am Bein. Mit seiner alten Taucherlizenz aus der Schublade seines Bürotisches leiht sich Sonny eine Taucherausrüstung. Im Motel, in dem Cole alias Bains abgestiegen ist, bestellt er sich per Funk einen Durchsuchungsbefehl und Verstärkung (call dispatch, call backup, F4). An der Tür zu Bains Zimmer öffnet Bonds die Tür vorsichtig aus der Deckung von rechts. Übrigens, eine einmal justierte Waffe kann sich leicht wieder verstellen. Also schaut, bevor Ihr Eure Reise nach Texas antretet, abermals im Schießstand vorbei…

Police Quest 3: Im Verlauf Eurer regen Ermittlungstätigkeit seid Ihr des öfteren auf einen fahrbaren Untersatz angewiesen. Wenn Euch Euer Leben lieb, Euer Auto teuer und der Punktestand heilig ist, solltet Ihr folgenden Fahrhinweisen Beachtung schenken: Mehr als 55 Sachen in der Stadt gestalten jede normale Einsatzfahrt zum Horrortrip, also werft ab und zu mal einen Blick auf den Tacho. Stopschilder gelten auch für Polizeikarren — außer sie sind mit Blaulicht unterwegs. Denkt daran: anhalten ist in der gesamten City möglich, aussteigen hingegen nur an den Stellen, die der Spielverlauf momentan vorsieht. Vergeßt keinesfalls, vor Betreten des Gefängnisses Eure Knarre einzuschließen. Bei Mißachtung dieser Vorschrift haßelt es Geldstrafen. Die Benutzung der Dienstwaffe ist nur in bestimmten Situationen möglich — ob es allerdings dann auch angebracht ist, Pistolero zu spielen, steht auf einem anderen Blatt. Na ja, und was man nicht im Kopf hat, steht sicher im Notizbuch — vorausgesetzt, es erfreut sich an diversen Tatorten reger Benutzung!

Der richtige Start in den ersten Tag beginnt mit einem Besuch im Sergeant Office. In der Ablage findet Ihr eine Beschwerdemitteilung über Officer Morales. Auf der anderen Seite des Stockwerks befindet sich der Briefing Room. Vor Beginn unseres Briefings bitten wir besagte Pat Morales nach Briefing-Ende auf eine kurze Unterredung in unser Büro. Morales hat sich einen dicken Ansch… mehr als verdient und wird zusätzlich mit einer Disziplinarmaßnahme gewürdigt („sustained"). Im dritten Stock gibt es gegen Formulareinreichung eine Computer Access Card einzusacken. Weitere Gebrauchsgegenstände für den Polizeidienst finden sich im Locker Room und dem Wandschrank.

QUEST FOR GLORY II:

Wer starken Schwund in seiner Reisekasse zu beklagen hat, muß sich nur den Bart des Einsiedlers organisieren. Dieses haarige Etwas läßt sich nämlich wunderbar dem Apotheker andrehen — und das nicht nur einmal, sondern soooft Ihr wollt, müßt oder könnt.

ROBIN HOOD:

Damenslipper für Lobb, den Schuhmacher, trägt eine berittene Lady (in südwestlicher Richtung), die eine unangenehme Begegnung mit einem schwarzen Mönch hat. Ein gut plazierter Pfeil entledigt die Dame nicht nur ihres Widersachers, sondern auch ihres Schuhwerks. Am fünften Tag erlangen nur flötenspielende Schwarzkutten Zutritt zum Moorkloster. Der Torwächter des Klosters interessiert sich für Holzblasinstrumente und Edelbucker. Die Flucht aus den heiligen Hallen der Mönche gelingt auf dem Wasserwege. Der Torbogen des Fallgitters besteht nicht umsonst aus einigen Gesichtern — „Cogito ieiunus ineptus", wie die Lateiner zu sagen pflegen. Ein kleiner Kerl namens Pixie kennt den alten Baumgeist „Green Man". Den Schlüssel zur Schatulle, die den Feuerring enthält, stellen die Verse des Fulk aus dem Moorkloster dar. Die Anfangsbuchstaben der beschriebenen Bäume, von oben nach unten gelesen, ergeben die Lösung. Marians Feuerbestattung ist folgendermaßen abzuwehren: Johns Vorschlag annehmen, dann über den Geheimgang im Pub die Abtei betreten. Die rechte Tür neben dem Altar führt zu einer Geheimtür. Dort wartet man auf Johns Hornsignal, schreitet beherzt durch die Geheimtür, bringt Marian zum Willow Grove und heilt sie mit dem halben Emerald. Der edle Rittersmann, der für das Lösegeld zuständig ist, wird im Moor festgehalten. Der Wasserring verhilft Robin zu einem Wasserfahrzeug. Druiden sagen übrigens „GORT", wenn sie sich über kümmerlichen Efeu beklagen…. Der Steinigung entgeht man, indem man immer ausweicht, sobald ein Wachsoldat sein „Mineral" in unsere Richtung gefeuert hat.

SPACE QUEST:

Space Quest III: Ein Schienenfahrzeug setzt auf Knopfdruck einen „Warp Motivator" in unser zukünftiges Raumschiff ein. Eine

TIPS
Fortsetzung

Leiter, ein „Reactor" und ein Stück Draht gehören zur Grundausstattung jedes ordentlichen Weltraum-Piloten. Die Skorpione auf dem Planeten „Phleebhut" sind hochgiftig. Da es kein Gegenmittel gibt, sind die listigen Biester unbedingt zu meiden. Laßt Euch von kleinen Kobolden ja nicht über's Ohr hauen — 425 Buckazoids sind ein angemessener Preis für einen Edelstein dieser Klasse und Güte. Grobschlächtigen Terminatoren seid Ihr nicht gewachsen. Komische Stöpsel, die in einer Höhle von der Decke hängen, saugen alles auf, was ihnen in die Quere kommt — auch große Grobiane! Den Gürtel des Androiden um die Hüfte geschlungen, kann Euch bei Bedarf keiner mehr sehen. Fast Food ist des Space-Trotters Lieblingsfraß; „Hühnerlandung" sein Lieblingsspiel. Die Piratenbrut von Ortega verkrümelt sich nach einer Weile von ganz alleine. Thermische Sprengsätze haben sich als Strahlen-Tod bewährt. Klaffende Abgründe überquert man à la Sergej Bubka. Die Tarnung als interstellarer Müllmann bleibt nur, solange Ihr kräftig Müll vaporisiert, bestehen. Der Vaporizer frißt nicht nur Unrat, sondern befreit auch entführte Programmierer. Probleme mit den feindlich gesinnten Raumschiffen? Dann aufgepaßt: Kommt ein Angreifer von hinten, aktiviert man den Heckschutzschild, versucht, den feindlichen Gleiter anzuvisieren, und feuert, was das Zeug hält. Bei den Schiffen, die von vorne angreifen, ist lediglich der Front-Shield einzuschalten.

Space Quest IV: Rosarote Karnickel fängt man in guter alter Cowboy-Tradition mit dem Lasso. Nun sind kleine Häschen aber auch nicht gerade total verblödet — Erfolg habt Ihr nur, wenn Ihr Euch hinter einer Säule versteckt. Den alleszerfressenden Ätzschleim kann man in einem Glas transportieren.
Der tote Bulle im Vogelnest hat einen interessanten Zettel bei sich.
Wer den Film „Weißer Hai" gesehen hat, weiß, wie man mit Seeungeheuern umspringen muß.
Ein Hintbook für Space Quest IV gibt es unter Bergen von Software zu finden.
Bei der Kabel-Auswahl für den Laptop entscheidet sich der Kenner für das Ding links oben. Die Zigarre des Monolith Burger Bosses wird Roger nicht ohne Grund hinterhergeworfen. Space-Cops hängt man im Skate-O-Rama ab (bis ganz an die Decke ist es ein sehr, sehr weiter Weg!).
Jede gute Bar hält für ihre Gäste Streichhölzer an der Theke bereit. Ist ein Motorrad einmal umgefallen, ist es sehr schwer, die Maschine wieder hochzuwuchten — sogar die bulligsten Rocker haben da so ihre Probleme. Der Strahlengang des Laserlichts ist normalerweise nicht zu erkennen. Wer allerdings schon mal in einer „verrauchten" Disco war, weiß, wie man Strahlen sichtbar macht.
Alles, bis auf „SQ 4", wandert früher oder später in die Toilette.
Die Rettung des kleinen Wilco Jr. geschieht per Tastendruck. Ach, Ihr wißt nicht welche? Versucht es mal mit Disc Upload, Beam Upload, Pfeil auf Sohnemann, dann Beam Download.

SPELLCASTING 201:

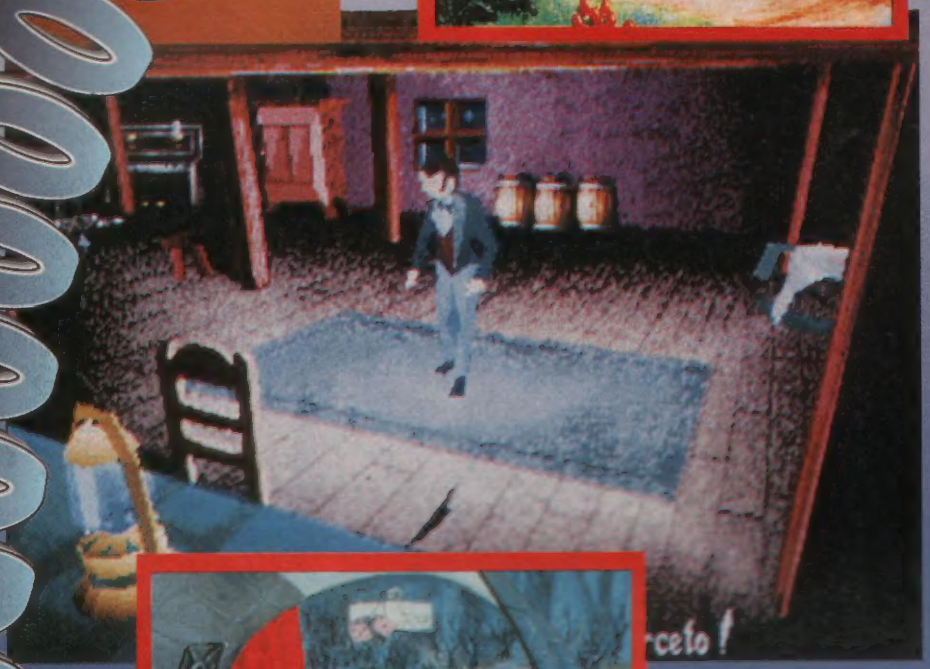
Der PISEKS-Zauber bringt Laven zum Erglühen — Lichtmangel stellt also kein Problem mehr dar. Mit der Zauberermaschine läßt sich im ersten Kapitel ein weißes Mineral, um genauer zu sein, ein Diamant, herstellen. Dieser Edelklunker eignet sich bekanntlich als Glasschneider und versorgt uns somit mit dem WOOSH-Zauber, welcher wiederum den Ölfilm auf der Statue zu entfernen vermag. Die zweite Aufgabe erfordert einen „Simpleberry Bush", den uns der Zauberkasten nach Anbringen des zweiten Originalteils herstellt. Das Schütteln des Simplebushs hat ablenkende Wirkung auf den Wächter des Elefantenmaskottchens. Nach Verkleinerung des Riesengrautiers mittels SHRINKO-Spruchs (aus der Schreibtischschublade des Moldybread crust's Office) verfrachtet man das Vieh über die Kanalisation in die Präsidentensuite. Der Zauberapparillo wird als nächstes mit der Moosherstellung (MOIST) und nach Montage des dritten Teils mit der Eichhörnchenerschaffung betraut. Ein Kupferstück, das Moos und Eichhörnchenerbrochenes (der Fraß aus den Cafeteria-Kasserollen ist wirklich vom Feinsten!) gemixt ergibt einen Speedtrank. In Hochgeschwindigkeit ist es nun möglich, auf dem „Moodhorn" den Song „SUMMER HEAT" zu klimpern und das vierte Maschinenteil (Küchenmesser) einzusacken. Im vierten Akt hext die Maschine eine Dame, die Ihr mit dem Kleid aus dem Präsibüro saloonfähig macht. Das kleine Kügelchen Rum befördert Eve auf der Damen-Party in den Punsch. Professoren ist es im fünften Kapitel erlaubt, das Unigelände zu verlassen...

QUERVERWEISE

Titel	Ausgabe	Rubrik
Codename Iceman	Sonderheft Nr. 2	Lösung
Codename Iceman	AMIGA Joker 10/91	Tips
Codename Iceman	AMIGA Joker 1/91	Tips
Colonel's Bequest	AMIGA Joker 10/90	Lösung
Conquests of Camelot	AMIGA Joker 10/90	Lösung
Conquests of Camelot	AMIGA Joker 11/91	Tips
Cruise for a Corpse	AMIGA Joker 12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	AMIGA Joker 7/92	Tips
Dark Seed	PC Joker 4/92	Lösung
Dark Seed	PC Joker 5/92	Lösung
Drachen von Laas	AMIGA Joker 1/92	Tips
Dune	AMIGA Joker 10/92	Tips
Dune	PC Joker 4/92	Tips
Eco Quest	PC Joker 3/92	Lösung
Emmanuelle	AMIGA Joker 10/90	Tips
Fatal Heritage	AMIGA Joker 1/91	Tips
Fatal Heritage	AMIGA Joker 3/91	Lösung
Future Wars	AMIGA Joker 3/90	Lösung
Future Wars	AMIGA Joker 4/90	Lösg./Karten
Hook	AMIGA Joker 10/92	Lösg./ Cheat
Indy 3	AMIGA Joker 1/90	Lösung
Indy 3	AMIGA Joker 3/90	Tips
Indy 3	AMIGA Joker 11/90	Tips
Indy 3	AMIGA Joker 12/90	Tips
Indy 3	AMIGA Joker 1/91	Tips
Indy 3	AMIGA Joker 3/91	Tips
Indy 4	PC Joker 4/92	Lösung
Inspector Griffu	AMIGA Joker 12/90	Lösung
Kathedrale	AMIGA Joker 1/92	Tips
Kathedrale	AMIGA Joker 3/92	Lösung
King's Quest 4	Sonderheft Nr. 2	Lösung
King's Quest 5	Sonderheft Nr. 2	Lösung
King's Quest 5	AMIGA Joker 5/92	Tips
Leather Goddesses 2	PC Joker 4/92	Lösung
Leisure Suit Larry 2	AMIGA Joker 2/90	Lösung
Leisure Suit Larry 5	AMIGA Joker 3/92	Lösung
Maniac Mansion	AMIGA Joker 3/90	Lösung
Maniac Mansion	AMIGA Joker 7/90	Tips
Maniac Mansion	AMIGA Joker 10/90	Tips
Maniac Mansion	AMIGA Joker 1/91	Tips
Maupiti Island	Sonderheft Nr. 2	Lösung
Monkey Island	Sonderheft Nr. 2	Lösung
Monkey Island 2	PC Joker 4/92	Cheat
Monkey Island 2	AMIGA Joker 9/92	Cheat
Monkey Island 2	PC Joker 2/92	Lösung
Mortville Manor	AMIGA Joker 9/91	Lösung
Neuromancer	Sonderheft Nr. 2	Lösung
Operation Stealth	AMIGA Joker 11/90	Lösung
Operation Stealth	AMIGA Joker 2/91	Tips
Plan 9 from Outer Space	AMIGA Joker 10/92	Lösung
Police Quest 1	AMIGA Joker 7/91	Tips
Police Quest 1	AMIGA Joker 11/91	Tips
Police Quest 1	AMIGA Joker 12/91	Tips
Police Quest 2	AMIGA Joker 10/90	Lösung
Police Quest 2	AMIGA Joker 2/92	Tips
Police Quest 2	AMIGA Joker 9/92	Tips
Police Quest 3	PC Joker 1/92	Lösung
Quest for Glory 1	AMIGA Joker 9/90	Lösung
Quest for Glory 2	AMIGA Joker 9/91	Lösung
Quest for Glory 2	AMIGA Joker 10/91	Lösung
Spellcasting 201	PC Joker 1/92	Lösung
Soul Crystal	AMIGA Joker 9/92	Lösung
Star Trek	PC Joker 3/92	Lösung
Space Quest 3	AMIGA Joker 12/91	Tips
Space Quest 3	AMIGA Joker 7/92	Tips
Space Quest 4	AMIGA Joker 4/92	Lösg./Karten
Stadt der Löwen	AMIGA Joker 1/91	Tips
Stundenglas	AMIGA Joker 7/91	Tips
Zak McKracken	AMIGA Joker 1/91	Tips
Zak McKracken	AMIGA Joker 7/91	Tips

NOCH, SCHON AUS ?!

Tja, bekanntlich hat alles mal ein Ende, nur die Wurst hat zwei — und ausgerechnet die hat gerade der Redaktions-Köter gefressen! Das soll Euch aber nicht die Laune verderben, denn wie sagt Paulchen Joker immer so treffend: Heute ist nicht alle Tage, das nächste Sonderheft steht außer Frage...



Die Frage lautet ja auch vielmehr, was für ein Thema es denn beim nächsten Mal sein darf. Wären Strategicals genehm? Oder vielleicht doch lieber Sportspiele? Action? Grübeleien? Oder mal etwas Exotisches, vielleicht Filmumsetzungen? Wie immer liegt es ganz bei Euch, schreibt Euer Traum-Genre einfach auf ein Kärtchen, sattelt die Brieftaube und schickt sie an folgende Adresse:

JOKER VERLAG
„SONDERHEFT"
UNTERE PARKSTRASSE 67
D-8013 HAAR

Wenn ein bißchen Lob oder ein paar Anregungen dabeistehen, fänden wir das ganz prima — so wie Ihr es bestimmt prima findet, daß wir für Euch noch ein paar der kommenden Adventure-Highlights aufgelistet haben; wie es sich gehört mitsamt der voraussichtlichen Erscheinungstermine. Na, dann bis demnächst, und denkt immer daran: Das Heft mag zu Ende sein, das Abenteuer geht weiter!

DIE ABENTEUER DER ZUKUNFT

Titel	Hersteller	Termin
Alone in the Dark	Infogrames	Dezember 92
Curse of Enchantia	Core Design	November 92
Eric the Unready	Legend	Januar 93
Inca	Coktel Vision	Dezember 92
Jekyll & Hyde	Palace	Februar 93
King's Quest VI	Sierra	November 92
Quest for Glory III	Sierra	Dezember 92
Rex Nebular	Microprose	Januar 93
Space Quest V	Dynamix	Dezember 92
Spellcasting 301	Legend	Dezember 92

INSERENTENVERZEICHNIS

Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt der Firma LBS bei. Wir bitten um freundliche Beachtung

BEZUGSQUELLEN

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10
5000 Köln 1
Tel.: 0221/256983

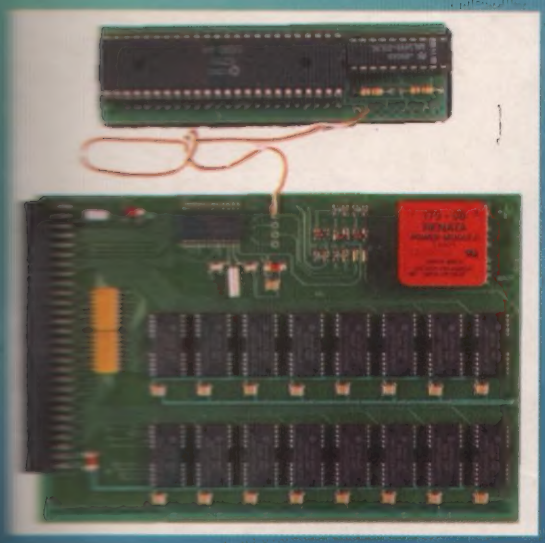
Funny-Software
Stuttgarter Str.99
7000 Stuttgart-Feuerbach
Tel.: 0711/8568534

Leisuresoft
Robert Bosch Str. 1
4703 Bönen
Tel.: 02383/690

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02131/6070

United Software
Postfach 2153
4835 Rietberg 2
Tel.: 05244/4080

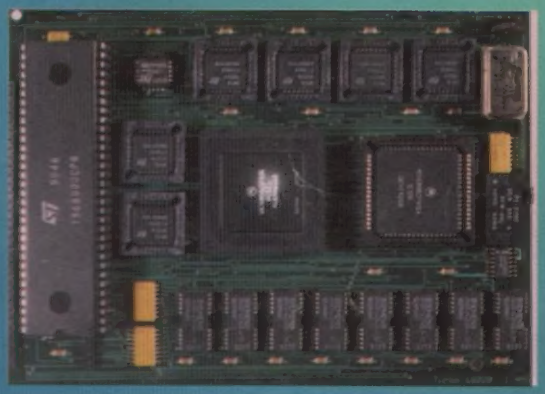
Speichererweiterungen ab 49,- DM



2.0	MB	ohne Uhr für A500	222,-
2.0	MB	mit Uhr für A500	242,-
2.0	MB	für A2000	248,-
1.0	MB	für A500 plus	99,-
512	KB	ohne Uhr für A500	49,-
512	KB	mit Uhr für A500	69,-
2.0	MB	A590	199,-

68020 - Power ab 399,-

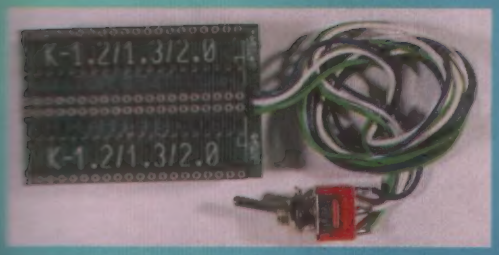
Coprozessoren



68882-16	148,-	68882-33	248,-
68882-20	178,-	68882-50	348,-
68882-25	198,-		

Turbosystem 1	68020 ohne RAM	399,-
Turbosystem 2	68020 mit 1 MB RAM (32 Bit)	499,-
Turbosystem 3	68020 mit 4 MB RAM (32 Bit)	699,-

Kickstartumschaltplatine



29,- DM

Kickstart 1.3	69,-
Kickstart 2.0	98,-

Laufwerke

3,5" extern	148,-
3,5" intern für A500	138,-
3,5" intern für A2000	128,-

Festplatten

40 MB für A500	598,-
60 MB für A500	748,-

Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

UNHD Udo Neuroth Hardware Design
Essener Str. 4 Tel. (0 20 41) 2 04 24
4250 Bottrop Fax (0 20 41) 2 57 36
Händleranfragen erwünscht

Das Schwarze Auge©

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHR!

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...

Unter Lizenz von

Schmidt Spiele

'Die Schicksalsklinge' wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen. Erleben auch Sie Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges, in all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und enträtseln Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

DIE SCHICKSALSKLINGE

ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 · 7470 Albstadt 1

FANTASY PRODUCTIONS

We unchain your fantasies...

...on your

Amiga, IBM PC and Atari ST